

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestor.minsk.by

№ 11 (35) ноябрь 2002 год

Впервые об этой игре стало известно еще зимой этого года, когда она готовилась как обычное продолжение популярного шутера. Однако разработчики стремились предать своему детищу более подобающий вид, учитывая проколы прошлого. Посему главной задачей для себя они ставили превращение своего творения в спортивный симулятор. Наверное, именно поэтому для создания более спортивного имиджа своей игре цифру «2» заменили на «2003», что-то вроде серии спортивных симуляторов NHL, FIFA, NBA и т.д. Что же все-таки получилось, мы узнаем чуть позже...

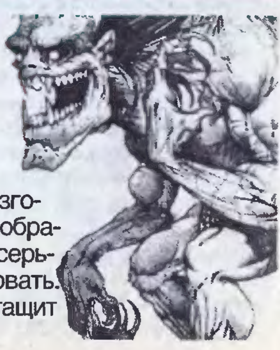
Unreal Tournament 2003

Hitman 2: Silent Assasin



Что можно сказать об игре Hitman? Ее можно описать всего одним словом — Шедевр. Первая часть игры, именно благодаря своей оригинальности и новизне, сумела завоевать сердца геймеров. Да, игру много критиковали. Однако это не помешало игре стать хитом, скорее даже наоборот — помогло.

Divine Divinity



Основное ваше занятие — крошить и шинковать разнообразных монстров. Время от времени занимательный процесс шинковки прерывается разговорами и квестами — их разнообразию и оригинальности многие "серьезные" RPG могли бы позавидовать. Никто не толкает в спину и не тащит по сюжетной линии...

"Осень, мне бы — прочь от земли..."
(С) Ю. Шевчук

Игровой мир — ноябрь

Нашу странную природу не понять: то лежит снег и ледяной ветер пробирает насквозь, то льет дождь и на градуснике за окном +10С... Она, как и многие люди в этом неспокойном мире, похоже, просто сошла с ума. Разве что игроделы да игроки ничуть не помутились рассудком, а все продолжают создавать и играть, играть и создавать, созд... Ну, да неважно — важно то, что индустрия достаточно спокойно выглядела в октябре. Появлялись новые релизы, патчи, анонсировались новые проекты. Итак, встречайте очередной рассказ о новостях игровой индустрии, на сей раз — за октябрь 2002 года.

РЕЛИЗЫ

Что же свежего, нового и интересного появлялось в продаже на протяжении октября'2002?

Наконец появилась в продаже, как и ожидалось, новая версия гоночного сериала от EA — **Need For Speed: Hot Pirsuit 2**. Игра-то хороша, но вот кто-то из команды Deviance, выпускавшей этот релиз, допустил оплошность, и в итоге архив с игрой оказался зараженным вирусом. Хотя говорят, что ISO-шки с "вируснятком" в печать не пошли и были отозваны, рекомендую не расслабляться и на всякий пожарный проверить диск с NFS: HP2 последними антивирусами.

Ушел на золото и где-то через неделю должен уже появиться долгожданный мультиплеерный add-on к Civilization III — **Civilization III: Play The World**.

К моменту выхода номера в свет должна бы уже продаваться одна из первых игр по Толкиеновскому "Властелину колец" — **Lord Of The Rings: Fellowship Of The Ring**. Очень скоро должны быть в продаже такие интересные проекты, как **Mechwarrior 4: Mercenaries, Another War, Iron Storm** и **Archangel**. Уже давно и активно продаются полные версии **Hitman 2** и **NOLF 2**, обзор которых смотрите на стр. 6 и 7 соответственно.

Кроме того, ходят упорные слухи, что в самом скором времени уйдет в печать долгожданный **Master Of Orion 3**, и уже к середине ноября должен бы появиться в продаже.

Также появился в продаже **NHL 2003** и, думаю, недолго осталось ждать **FIFA 2003** (он уже ушел в печать). EA Sports не перестает удивлять — делать хиты ежегодно, причем на одни и те же спортивные темы... Да, друзья, это надо уметь!:)

Почему-то задерживается английский **Arx Fatalis** — ожидалось, что уже 28-го октября он будет продаваться повсеместно.

Стоит отметить выход DVD-бокса с локализованной полноценной(!!!) версией **Warcraft III** от SoftClub — за смешные (если не ошибаюсь, 6$), по сравнению с ценой оригинальной "английской" коробки (60$), деньги вы получаете лицензионную версию игры, с ключом, подходящим для игры на европейских BattleNet-серверах. Не знаю, что решите вы, а я себе обязательно прикуплю лицензию WC3 (ну и что, что русская? зато перевод официальный и качественный) в самом скором времени.

Любители шахмат наверняка уже закупились и не нарадуются на свежий **Chessmaster 9000**. Если вы относите себя к таковым, то не пропустите!

Появился в продаже адд-он к интересному симулятору летательного аппарата будущего — поклонникам Шторма должен понравиться и **Шторм: Солдаты Неба**, а любителям Sims наверняка придется по душе новый адд-он **The Sims: Unleashed**.

Вот, пожалуй, и все интересные новости о релизах и грядущих продуктах предпоследнего месяца осени. Приятного вам погружения в виртуальные миры!

АНОНСЫ

Microids объявила о выпуске продолжения эпохального квеста **Syberia**. Вторая часть игры появится на свет в октябре следующего года. Что тут говорить? Ждем, ждем с нетерпением!

Интересный шутер на древнегреческий мотив со странным названием **Will Rock** ("...we will, we will rock you...";) от Saber Interactive / Ubi Soft появится в первых месяцах 2003 года.

Фирмой Digital Leisure анонсирована PC-версия старого доброго "видеотира" от American Laser Games — **Mad Dog 2: The Lost Gold**. DVD-версия игры уже есть в продаже. Mad Dog — одна из первых игр, занимавших в старые добрые времена целый компакт-диск(!). Кстати, для нее было вполне достаточно 386-го процессора:). "Видеотир" был в свое время весьма и весьма популярен.

ПАТЧИ

Обновились до версии 2.2 "**Герои 4**": патч для оригинальной версии лежит тут — ftp://ftp3.3do.com/pub/support/patches/ibm/newfiles/heroes4v20to22us.exe, а для адд-она **HMM4: Gathering Storm** тут — ftp://ftp3.3do.com/pub/support/patches/ibm/newfiles/heroes4v20to22GSus.exe.

Red Storm выпустила обновление версии 1.4 для **Ghost Recon**. Шестимегабайтный файл можно скачать с офсайта игры: http://www.ghostrecon.com/patch2.php.

Небольшой (меньше 1 Мб) патчик для адвенчюры **Syberia**, исправляющий баг в Komkolzgrad, выпустила Microids. Забирать отсюда: http:// www.syberia.info/data/patches/setup.exe.

К еще не успевшему толком появиться в продаже **Lord Of The Rings: Fellowship Of The Ring** уже готова "заплатка" версии 1.1: http://www.gamershell.com/news/BLOTRF.oftheRingsBv1.1US.shtml.

Очередной патч к **Neverwinter Nights** (1.26), как всегда, внушительных размеров, тянем-потянем отсюда: http://nwn.bioware.com/support/patch.html.

Заплатку размером в 900 Кб для **Prisoner Of War** можно утянуть отсюда: http://www.3dgamers.com/dl/games/prisonerofwar/pow_english_launcher.exe.html, а поклонникам **IceWind Dale 2** рекомендую немедля установить финальную версию патча 2.01. Брать здесь: http://icewind2.blackisle.com/patchv2_01.html.

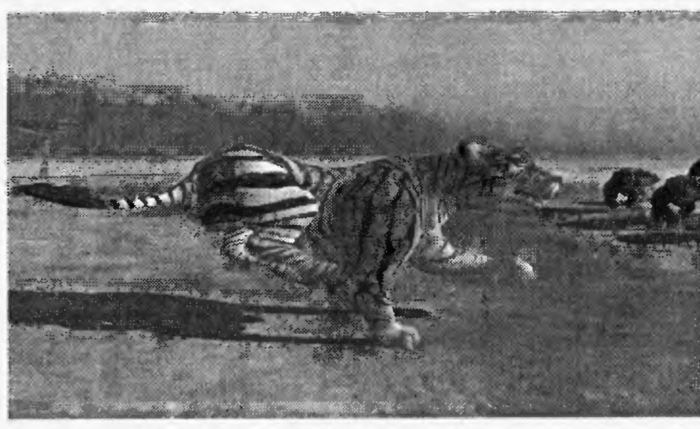
ИНТЕРНЕТ

Открылся Flash-сайт шутера **PsychoToxic: Gateway to Hell** — http://www.psychotoxic.de/, кроме того, обновлен сайт игры **War Times** (http://www.lsgames.com/wartimes/eng/intro.htm#) — трехмерной RTS на тему событий Второй Мировой от Legend Studios.

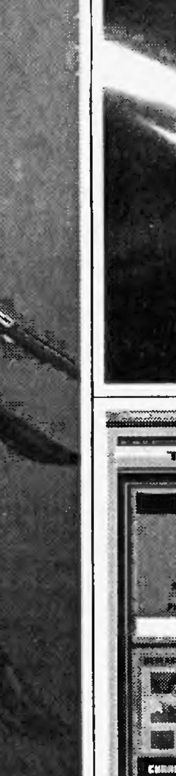
Посмотреть на ролик из **Starcraft: Ghost** (13 MB, DivX) и пообливаться по поводу того, что достанется консольщикам;), можно тут: http://www.blizzard.com/ghost/movies/. Я вот, порой, думаю — может, Близзи специально не хочет ничего говорить о PC-версии проекта, а потом, в будущем, широким жестом представит проект и на PC?;) Ээх. Ну да ладно.

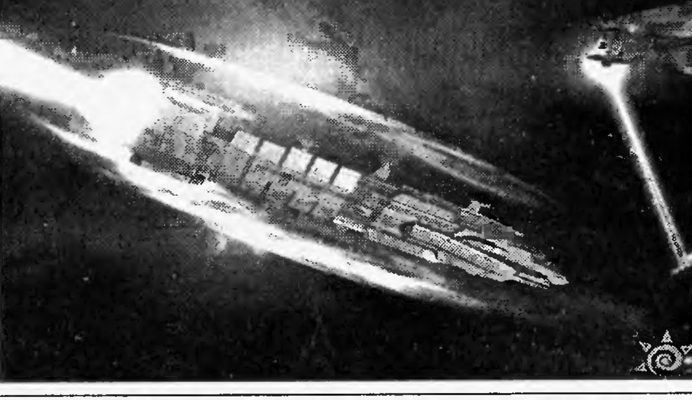
В продолжение темы видеофрагментов — вот ссылка на видеоролик из грядущего **Colin McRae Rally 3** для камрадов с широкими каналами: http:// news.dtf.ru/index.dps?action=view&mode=id&year=2002&month=10&day=19&id=17.05.52.

Многим, думаю, будет интересен свежий **Q3A SDK** от idSoftware. Он "окопался" вот тут: ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake3/source/Q3A_TA_GameSource_132.exe.

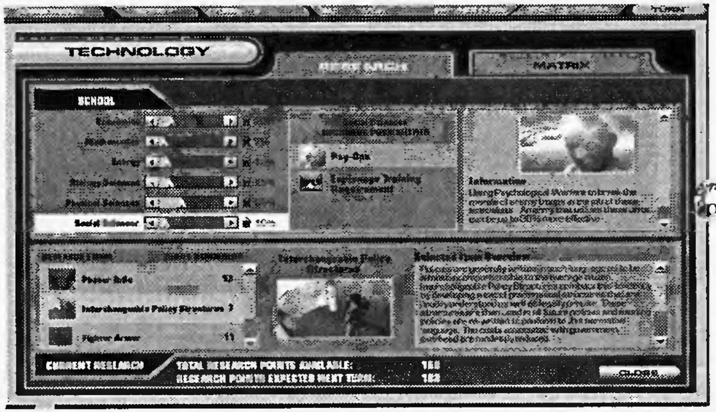












Украинские S.T.A.L.K.E.R.-ы

Совсем недавно открылся официальный сайт http://www.stalker-game.com проекта S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost от украинской GSC-Gameworld. Игра будет представлять собой "экшен на выживание" (а-ля Resident Evil) с элементами RPG.

Действие разворачивается на территории зараженной радиацией зоны в Чернобыле(!). Ваш герой — сталкер, свобода перемещения которого по Зоне с ландшафтом из разнообразных разрушенных зданий и лабораторий будет ничем не ограничена. Встретятся на пути и мутанты, и обычные люди, живущие в Зоне и вне ее; "Что-то мне это Стругацких напоминает", — воскликнет кто-то и будет совершенно прав: разработчики не отрицают сильного влияния книги братьев Стругацких "Пикник на обочине" на игру, однако, по их заявлениям, S.T.A.L.K.E.R. не будет дословным пересказом сюжета книги, а просто многие интересные особенности романа мэтров русскоязычной фантастики будут перенесены в игру.

Что ж, пожелаем удачи и творческих успехов соседям — если все будет хорошо, то поиграть в "сталкера" мы сможем в ноябре 2003. Обидно вот только за Родину — украинцы уже который серьезный проект делают, а серьезных белорусских игр мировое сообщество так до сих пор пока и не увидело;(.

Бедный "снайпер"

Не повезло создателям Sniper: Path Of Vengeance — в свете последних событий (действия маньяка в США) сеть супермаркетов Wal-Mart и eBay изъяли из продажи сей довольно слабый, честно говоря, продукт. Разумеется, на содержание при этом никто не посмотрел. Ну и черт с ними, но разработчиков жалко — наверняка эти действия были лишь "первой ласточкой", и Wal-Mart с eBay-ем поддержат многие другие онлайн- и офлайн-магазины. Бывает же такое невезение.

Сокращения в EA

На фоне всеобщего спада в мировой игровой индустрии многим компаниям приходится проводить массовые сокращения штата для того, чтобы оставаться на плаву. Не минула чаша сия и одного из крупнейших игроков на рынке издательства и разработки игр — компанию Electronic Arts.

Недавно было заявлено о сокращении штата наполовину (20 человек) в одной из крупнейших студий в Сиэттле — Bellevue. Таким образом, общая численность персонала EA составит около 4000 человек. Вот такие неутешительные вести. Кстати, именно эта студия занималась разработкой NFS: HP2 для PC, Xbox и GameCube.

Перенос сроков

Любимым делом (переносом сроков) всех игроделов занялись в октябре сразу несколько компаний. Так, заявили о переносе на февраль 2003 года новой игры с Ларой Крофт в главной роли (Tomb Raider: Angel Of Darkness), а также Championship Manager 4 разработчики из Eidos. Кстати, очень приятно, что в CM4 наконец-то включат и белорусский чемпионат.

Project IGI 2 от CodeMasters также перенесен на февраль 2003. По сообщениям из CDV, перенесены на первую половину 2003 (апрель) проекты Imperium Galactica III и Breed.

Novalogic сообщает о том, что тактический шутер Delta Force: Black Hawk Down появится в продаже в первом квартале 2003. Мораль? Следует трезво оценивать свои силы...

Новая "одежка" для Settlers

Из уполномоченных источников просочилась информация, что Ubi Soft закупила у Criterion Software права на использование движка Renderware для своей новой игры из серии Settlers, на этот раз, в 3D. Пожелаем разработчикам правильно распорядиться сделанной покупкой и подождем новой части сериала — надеюсь, переход в полную трехмерность вдохнет новую жизнь в уже, чего греха таить, немного одряхлевший проект.

Шутер про Нину

Российская издательская компания NMG выпустит в ближайшее время тактический (ох, и модная нынче приставка!) экшен от первого лица на доработанном движке LithTech под названием "Нина: Дневники Спецагента" (разработчиком является польская Lemon Studios, главную героиню "играет" фотомодель Иза Чарнеска, а в оригинале игра называется Nina: Agent Chronicles). Мне думается, что сие будет заурядной смесью No One Lives Forever, Soldier Of Fortune и чего-нибудь вроде Ghost Recon. Однако поживем-увидим, может быть у соседей поляков получится (получилось) что-то достойное.

Не наш хит-парад

По данным NPDTechWorld (http://www.npdtechworld.com/), в сентябре лучше всего продавались The Sims: Unleashed (Maxis с EA определенно нашли свою золотую жилу;). На втором месте — Battlefield 1942, третье оккупировал Warcraft III, а на четвертое вскочил новоявленный UT 2003. Кроме прочих Sims-ов и Tycoon-ов, стоит, пожалуй, отметить девятое место Mafia и двенадцатое Medieval: Total War. Сами понимаете, камрады, что этот рейтинг не идет ни в какое сравнение с нашим "ВРейтингом";) — поэтому срочно заходите на наш сайт (http://www.nestor.minsk.by/vr) и голосуйте за любимые игры!

Эволюционировавшие игры

Компания UltraPrime Networks заявила о запуске в конце 2004 года уникального проекта: Evolved, фантастического сериала (будущее, НФ, космос) и игры одновременно. В онлайновой многопользовательской RPG вы сможете воевать на земле и в космосе, торговать, выполнять задания, создавать альянсы и кланы, заниматься сложными дипломатическими урегулированиями... Причем действия игроков будут непосредственно влиять на сюжет сериала.

Проект обещает быть очень интересным, осталось только дожить до сего знаменательного момента;) — надеюсь, компания не распадется раньше срока из-за каких-нибудь финансовых неурядиц...

Николай "Nickky" Щетько
(nickky@tut.by)

"Unreal Tournament? Да!"

*"...нет героев от рожденья, —
они рождаются в боях".*
А.Твардовский

Агония, кровь, крики и стоны —
Не бойтесь, не ужасы это.
Реально растратив почти все патроны,
Его я прикончил ракетой.
А это плюс фраг, хорошо-о-о!
Люблю быть на первой я строчке.

Теперь будет даже легко
Удержать господство на "точке".
Рубаю, масляю, стреляю,
Несусь, jamp'ую, стрейфюсь — но цел.
А вот и объект, точнее, прицел;
Момент — и кровяра, и крик.
Еще бы, я бог на "Фрактале",
Но пока не известен мой ник,
Taurus — новичок в Unreal'е.

Легонько касаюсь поверхности зоны.
Умение двигаться — это наука.
Чего задрожали, боитесь, уроды?
Шипит Pulse Gun — хорошая штука!
A Sniper Rifle? Боты ложатся!
Я эту вещицу взаимно люблю.

И так не хочется мне отключаться.
Галимо, когда нет деньжат на игру.
"Рулез Unreal!" — знакомы слова.
"Ах, что за игрушка, ну просто халва!" —
Везде слышу возгласы я.

"Мутаторы, реликсы — я восхищен!"
"И зоны какие! "Фрактал", "Галеон"!" —
Разные люди наперебой мне кричали...
Еще бы, в Unreal впервые играли!

Сыманович Алексей (Taurus)

Просто Unreal!

Я в коридоре появился,
Взял Raketlauncher, но потом
В пути своем я усомнился:
Что ждет меня за тем углом?

Туда ль иду я? Той дорогой?
К победе очень труден путь.
Но пуля снайпера убила,
Едва успел я заглянуть

За угол. Снова появился
И загасил того козла,
Который со своей винтовкой
Мне причинил немало зла.

Я сделал фрагов, может, десять,
А может, больше, но потом
Я закричал от страшной боли
И стало вдруг светло, как днем!

Три сотни солнц сверкнули разом,
Мне стало страшно в этот миг.
Вокруг все стало ярко-красным,
Я понял: все, капут, убит.

Мой враг злорадно усмехнулся,
Но радость вмиг сошла с лица,
Пришлась ну явно не по вкусу
Ему та порция свинца,

Которую из минигана
Он в то мгновенье получил.
Я появился очень близко,
И ламака я проучил.

Люблю Unreal я навеки!
Unreal вечно будет жить!
Играй, анриллер, будешь первым.
Твоя задача — победить!

Евгений

АНЕКДОТЫ

Приходит программер к окулисту.
— Читайте эту строчку!
— БНОПМЯ... Доктор, у вас что-то не то с кодировкой!

***

Один молодой человек еще в раннем детстве сформулировал мечту своей жизни — стать великим писателем. Когда его спросили, что значит "великий", парень ответил: "Я хочу писать вещи, вызывающие бурю страстей, от которых весь мир будет плакать и смеяться, изумляться и ненавидеть". Ему удалось осуществить свою мечту. Сегодня он работает в Microsoft и составляет сообщения об ошибках в Windows...

***

Программа вывода страны из кризиса выполнила недопустимую операцию и будет закрыта.

***

Работа программера и шамана имеет много общего: оба бормочут непонятные слова, совершают непонятные действия и не могут объяснить, как оно работает.

Прислал S@uron.

***

Корпорация Микрософт выпустила новый патч, призванный повысить уровень образованности пользователей ОС. Выход из Windows будет происходить лишь после правильного ответа на вопрос из области мировой культуры.

***

Вырезанный кусок из фильма "Матрица".
Нэо: — А почему в детстве я всегда видел один и тот же сон? На фоне голубого неба с легкими облаками висит окно с витражом. Внизу же все как бы смазано...
Морфеус: — Да, ранняя версия Матрицы не могла работать дольше суток и долго перезагружалась каждое утро...

Прислал Батук А.М. г. Лида

***

Как определить, что факс послала блондинка? Просто на нем будет марка.

***

Два программиста собираются в турпоход. Один посылает друга посмотреть на термометр. Тот возвращается и говорит: "Висит!"

***

Нобелевская премия в номинации "За волю к победе" присуждается группе белорусских программистов, которая сумела добраться до Стокгольма без билетов и денег, в товарных вагонах, — но в смокингах, хотя босиком и пьяными.

Прислал Алексей aka svarog

***

Билл Гейтс сказал Максиму Галкину, что он категорически отказывается принять участие в телеигре "Кто хочет стать миллионером?".

Прислал Seldon.

***

Один программер любил компьютеры... Пока его за этим не застукали...

***

— Как инетчик узнает о ядерной войне?
— "www.playboy.com not responding... still trying..."

***

Переустановка Windows, как разморозка холодильника, — помогает, но ненадолго.

***

— Мыкола, ты шо, свою домашнюю сторонку на домен .ru засував?
— А шо?
— Дак то ж Раша!!!
— Во гады! Я думав, что Ридна Украина.

***

Разговаривают две девушки:
— А что он собой представляет?
— Очень общительный и доброжелательный, даже не скажешь, что программист.

Прислал Fly.18[Insect'C].

ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

продаю

● AMD 750/256/32/SB/CD-ROM/FDD/15" Trinitron, система 2.1 JBL Submedia 2000, 140 дисков. Недорого. — 2341195 Сергей

● CD (PC): FIFA2002 World, NFS 4, Chost Recon, ИЛ-2, Wolfenstein, Op.flashpoint, Heroes4 (2CD), War Com. 1 CD — 2400 р. CD-R: Age of Wonders2, Morrowind, Counter-... (1,5V; HL.1101) 1 CD — 1800 р. — 2355963 Павел

● CD для PC: Битва за Британию, Полное Противостояние, StarCraft, Tomb Raider: The Last Revelation, Half-Life и др. Процессор Intel Pentium II 450MHz, cash-512Kb, Slot1-разъем. — 2680358 Виталик

● CD-R: Counter Strike (v.1.5, HL-v.1.1.1.0), Age of Wonders2, Morrowind — 1700, а также CD-R с демками из чемпа по CS (X3M) — 3000; CD-R сборка видео (вся Масяня, flash'ы, рекламы) — 2000. — 2355963 Павел

● CD's с играми: GTA3, Mafia, Syberia, SoF2, MotoGP, Blood Omen2, Diablo2 и многие другие, фильмы. Цены от 1500 р. — 2492059 Алексей, 8(029)6573966, cd.rec@mail.ru

● MB Acorp (5ALI61), AGP, до 550МГц — 30 у.е.; HDD 10Gb — 50, отличное состояние, сетевая Realtek (PCI, 10Mb) — 5. — 2547477

● MB CT-6ATA2, VIA Pro133, ATX, CPU PII 300+cooler, видеокарту Permedia 2A AGP 4Mb. — 8(029)6513633

● PlayStation (7 модель), 1 джойстик, memory card, 10 дисков — 90 у.е. Срочно! — 2744343 (после 14.00), звать Леонида

● Sega (16bit) — 10 у.е., 8 картриджей + 1 джойстик + переходник + антенна — 15 у.е. (можно по отдельности). — 2497024 Павел (после 15.00)

● ВР №6(2002), а также CD The Sims 3 в 1: The Sims, Sims:Living large, Sims:House party. — 2539759 Андрей

● Журналы: с CD "Game exe" 10.01, 11.01, 12.01, 02.02 за 2500 р.; без CD "Страна игр" 10.01, 05.01, 07.01, 08.01, 12.02 за 2000 р.; "Игровой навигатор" 01.02, 11.01, 05.01, 02.01; "Mega Came" 09.00, 03.01, 04.01, 08.01, 02.01, 09.01 за 2000 р./шт. — 2100654

● Игровую приставку Sega-Megadrive 4 с упаковкой и документами к ней. В понедельник, вторник и четверг звонить с 9.00 до 12.00 или с 19.00 до 20.30. В выходные в любое время. — 2869892

● Игровую приставку Сюбор 8 бит: блок питания, 2 джойстика, 10 картриджей+ литература. Цена договорная. — т.(02135)35165

● Игровые CD к PC: ReVolt, Disciples-II, Morrowind-III, Deus-ex, Faallout 1-2, Global, Master Rally-E, NHL-2002 и др. Цена 2000-3000 р. — 2147989 спросить Диму (после 16.00)

● КГ №№ 15, 16, 39 (1998), №№ 46-49, 50, 51 (2001), №№ 2, 5, 7-26, 28, 30, 34 (2002) по цене 300 р./шт. или 9000 за все. — т. в Бобруйске 37180 (после 15.00) Parkan M.

● Колонки Genius YS-200 (4 у.е.), диски NFS5, антология NFA и test drive, фильмы: Форсаж, Бойцовский клуб, Брильянтовый полицейский (2500 р.), газеты ВР №№ 4, 6 (2002) и №12 (2000). — 2391040

● Комп.486+ монитор 15" SVGA + kbd+m — все в хорошем состоянии. — 8(01632)31466 позвать Диму

● Комп.Athlon 1800XP, 256 DDR, HDD 40, Video 64, CD-ROM, modem 56K, voise, floppy, клава, мышь — 375 у.е., новый, 3 года гарантии; монитор Sony 19" — 1 год гарантии — 195 у.е. — 2389047 Александр

● Комп.Duron-900/256 RAM/10Gb/48x CD/15" на гарантии + Lexmark-1000 — 350 у.е. Возможно изменение конфигурации. — 8(029)6282687

● Компьютер P-1 133MHz, 24 RAM, 30.2Gb HDD, Video, Sound Blaster, 52x CD-ROM, колонки, клава, мышь, монитор 15" Philips, в хорошем состоянии — 300 у.е. (торг). — т. в Витебске 251592 спросить Михаила

● Компьютерный стол (IKEA), современный дизайн, новый в упаковке. — (029)6326236

● Модем Lucent Win 56K — 21 у.е., HDD Quantum Fireball CX.6.4Gb, в неисправном состоянии — 10 у.е. Игру RA-2 в сборке — 3000 р. — 2798268 спросить Дмитрия (с 16-20)

● Монитор 15-21", б/у, в очень хорошем состоянии, дисковод новый — 8 у.е. — 8(029)6269783

● Оперативная память DIMM, PC-100, 128Mb — 18 у.е. — 8(029)7764062 (с 16.00 до 23.00)

● Придите ко мне, о страждущие игры MtG! Только у меня — колода "Mercenaries"+ куча нужных и не очень карт! Всего за 25 у.е. — 2665973 Саша (с 21.00 до 23.00)

● Принтеры матричные Epson LQ-100 (A4), LQ-1050 (A2) (оба: 24 иглы, 360x360, новая лента, отличное состояние, печать рус. в DOS). — 2838149 (с 16.00)

● Приставку Nintendo64 + 3 джойстика + 5 хороших игр + 2 controller pak'a + 1 rumblepak. В хорошем состоянии. Цена 200 у.е. — (01562)41625 (после 16)

куплю

● Видеокарту PCI, 12-16Mb, 3D. — 2741827

● Витебчане! Куплю или приму в подарок старые выпуски "ВР" (номера 1-16). — 367475 спросить Артема (звонить после 18.00)

● ВР №№ 1, 2, 9 (2000), №№ 3, 4, 11 (2001). Все в хорошем состоянии. — 8(029)6272371 или 2457439 Павел

● Диск Delta Force 1-ю часть. Желательно в хорошем состоянии. — 2212730 спросить Мишу.

● Диск Final Fantasy VIII (8) для платформы Play Station. — 2063375 Саша

● Диск от журнала "Страна игр" №1(106) за январь 2002 г. Можно с журналом. — 2650977 Роман

● Диск с игрой Revenant или поменяю. — 2511483 позвать Виталика

● Журналы "Игромания" по договорной цене. — Минск, пр-т Машерова, 75-1-507, тел.2508901 Андрей

● Игрушку WingCommander Prophesy на 3CD до 15 у.е. (если диск в хорошем состоянии). — 8(029)6020880

● Пинчане! Куплю "ВР" №4, 5, 6 за 2002 год в хорошем состоянии. — (0165)364701, e-mail: EVIL77@tut.by, Антон

● Сист.блок 486DX-66-iP-75MHz, 8-16Mb, RAM, 0,5-1Gb HDD, FDD 3,5. — 8(245)51573 (после 15.00) звать Максима

меняю

● Sony (10 модель) с аксессуарами и записную книжку Citizen RX-5500 (32Kb) — на PC iP-266MHz/64 RAM/4Gb HDD/CD-ROM/звук/4Mb Video (желат.3D-ускоритель)/монитор. — 2736460

● Внимание! Меняю три диска на Half-Life. — 2338361 Антон

● Дополнение к Противостоянию III и SubCommand на Mechwarrior4 (2CD). — 2119853 позвать Павла (после 20.00)

разное

● Alert! Всем фэнам Counter Strike (террорам), GTA3, Wafcraft III г.Гомеля, особенно: клубу Virtuoz, Dars'y, [C/S] Kipa'y, Flyer'y, Dog'y. "Termit[CS]"

● Yo! 8b1t переименован в a1pha, по просьбе новоиспеченного соклановца >Хакера. Хочется добавить, что лучше играть в одну игру хорошо, чем во все, но плохо. a1pha-КиСА 8).

● Большой привет всем Counter Strike'рам. Особенно Spalm'y, Skif'y, Foxbed'y г.Мстиславля, а также клубу Matrix от Kros'a.

● Большой привет любителю компьютерных игр Бобру (Beaver'y) или Назару из города Новогрудка. Ты круто играешь в Blood Omen2. VamPir.

● Кто не может жить без Max'a Payn'a, контры и старика, не поленитесь взять трубку и поделитесь кодами и разной инфой. — 2573608 (с 14 до 16)

● Люди добрые, подкиньте, пожалуйста, 5-13 кодов к StarCraft и Red Alert и обязательно к Serios Sam 1. — 5082563 позвать Мишу

● Огромный привет Quake'рам г.Бреста! Отдельный привет Box'y, Fox'y, Wampir'y, GTS'y, Spawn'y, Dr.Frimen'y, Pytin'y, Red'y, Kubus'y, Mix'y, Neo. Всех перечислить памяти не хватает. А также привет газете "Виртуальные радости". Blade & Eagle.

● Огромный привет геймерам города Бреста, особенно Red'y, Max'y, Dominik'y, Blade'y. FOX.

● Передаю большой привет Брестскому клану 3V, а также Барановичскому клану [Fai] и всем, кто меня знает. 3V.Missur1.

● Передаю привет [M.M.M.] Goose, Zavaly, IL, [CAHE]Б., Vike, Poline. [M.M.M.]№1. @ME(MAX D.):)

● Передаю привет всем геймерам г.Лельчицы. Огромный привет: Killer'y, Omen'y, ZOOM'y и NeoSan'y. Jackal.

● Передаю привет всем квакерам школы № 184 города Минска! Отдельно: Kazak'y и Prince'y от Mindovg'a.

● Передаю привет геймерам СШ №32 г.Минска. В частности: Predator'y, Brat'y-2, Blood'y, Crazy aun'y, Wildcat'y, [pnm]Warlord'y, Darkemperor'y, Aigant'y. Ваш друг -=[myasushko]=-

● Помогу выйти в Интернет и поиграть в on-line игры с помощью Dreamcast. Ищу единомышленников для создания клана Dreamcaster'ов. Пишите на ящик — vovanwave@yandex.ru

● Привет всем CS-игрокам Беларуси, особенно моим однокланникам: Vitto, Red Self'y, Kamikadze, Orioner'y и др. Ion storm'овцам, клубу Extreme-2 и членам клубной команды. Феникс.

● Привет всем Quake'рам и особый привет Zool'y, D1 и Vovanich'y. Не расслабляйтесь и играйте в CS всегда побеждая. Dimonnium.

● Привет всем любителям The Sims. Предлагаю переписку фанатам игры 16-17 лет. Пишите, постараюсь ответить всем. — E-mail: moon_n@tut.by, landysh85@mail.ru

● Привет всем моим друзьям, в частности: Администрату, Devil'y, LSD, Виталику, Кате. Всем удачи! Квакеры Новогрудка! Мы вместе! Cleo Neosfat.

● Привет Гене Иванову aka Alligator и Саше Тымановичу aka Spektr от Дмитрия Агашкова aka ~Demon~! — E-mail: newdemon@rambler.ru и agashkov_dmitry@mail.ru

● Привет кл.Мроя, а в частности: Said'y, Lacki, Dark-Angel'y, а также очаровательным и умопомрачительным геймершам Cheri Сахарк'у, Bagire от Unin'a (Никто). P.S. Chery, с Днем рождения!

● Привет самому бесшабашному геймеру Mad Maximka'e. AL.

● Профессиональное решение любых компьютерных проблем с выездом на дом. Антивирусная помощь, установка Windows 95, 98, Me, 2000, XP; Office, запишу видео, игры. — 2401120, 8(029)6701120

● Сборка и модернизация ПК, установка ПО и драйверов. Быстро, недорого. Устранение неполадок. — 8(029)7530275

● Уважаемые товарищи геймеры! Помогите, подскажите коды к игре Heroes III Дыхание смерти или Возрождение Эрафии. Буду благодарен. Пишите: — Витебск, ул.ак.Павлова, 23-414, Wulf.

● Хочу передать привет Sektor'y, Mad-Max'y, Volnik'y, Stinger'y, Spice'y, Stinger[CL]'y, Бобру, Kil'y, клубу LeVeL и всем ламерам и геймерам Беларуси. — PiPka— -<Snoppi>-

переписка

● Fight! Всем фанатам и поклонникам Mortal Kombat, кто дня прожить не может без данного файтинга, пишите мне — мегафанату, ответ 200%. — 211440 Витебская обл., г.Новополоцк, ул.Молодежная, 73-59 Zero.

● Hi всем! Фанаты Gorky-18, Half-Life, HL:Opposing Force, HL:Blue Shift, HL:Deep Challenger, HL:Heart of Evil, RA2. Пишите! — 231300 г.Лида, ул.Варшавская, 49-88, deO (14 лет).

● Все фаны RPG, пишите мне. Ответ 100%. — Минск, пр-т Машерова, 75-1-507, тел.2508901 Андрей

● Все, кто знает коды, хитрости и приколы в GTA3 и CS, пишите! — 223710 г.Солигорск, ул.Ленина, 9-75, Стас.

● Все, кто знает коды, хитрости и приколы в GTA3, пишите! — 220121 Минск, ул.П.Глебки, 34-51.

● Все, кто играет в CS, отзовитесь. — 2543832 Паша

● Все, кто играет в настольные игры серии "Эпоха битв", пишите. Ответ 100%. — 224002 Брест, пер.Десантников, 2-1, Борисюк Юрий.

● Все, кто интересуется квестами, стратегиями, пишите. Или кто просто хочет переписываться, можете писать. — 247400 Гомельская обл., г.Светлогорск, 1-62-18, Ядвига

● Привет! Хочу переписываться с gamer's по играм Starcraft, Warcraft III, Real War, GTAII-III, Heroes III, Противостояние III-IV и Diablo II. Ответ 100%. — Брест, ул.Стафеево, 15-7, CAN.

● Фанаты Heroes и любители блуждать по И-нету, вы нужны мне! — 220098 Минск, ул.Рафиева, 113-231, Катя, т.2797670, e-mail: dayla@yandex.ru

● Хочу переписываться с фанатами серии игр Resident Evil. Могу помочь с прохождением Resident Evil 1, 2, 3:Nemesis. — Витебск, ул.3-я Загородная, 26, тел.367475 (после 18.00), Артем

help

● Помогите пройти игру "Джек Орландо". — grodno@germany.ru

виртуальные радости A·Z

Купон бесплатного частного объявления следует заполнять отчетливо, печатными буквами, без исправлений и отправить по адресу: Республика Беларусь, Минск, 220113 а/я 563, "ВР"

Я, ______________________________

проживающий по адресу ______________________________

тел. (______) ______________ прошу разместить в газете "Виртуальные радости" в разделе "частные объявления" под рубрикой ☐ "Продаю", ☐ "Куплю", ☐ "Меняю", ☐ "Переписка", ☐ "Разное" следующее объявление:

Я согласен с тем, что редакция имеет право отбора объявлений для публикаций и не печатает те из них, которые не соответствуют тематике газеты или носят откровенно коммеческий характер (о регулярной или оптовой купле-продаже, различных услугах, оказываемых за безналичный расчет или по предоплате и т.п.), написаны неразборчиво или с исправлениями, поэтому в случае отказа претензий не имею

Дата заполнения .... Подпись..................... Я получаю газету "Виртуальные радости" ☐ по подписке, ☐ беру у знакомых, на работе или в библиотеке, ☐ покупаю в киоске, если "да", то как Вы находите газету: ☐ легко в любой день недели, ☐ только в первый день продажи, ☐ нахожу газету в продаже с трудом.

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

● На радость многочисленной армии поклонников сексапильной Ларисы Крофт компании Core Design и Eidos Interactive выпустили специальный набор Tomb Rider для платформы PlayStation, в который входят третья и четвертая части игры. Спрашивайте в магазинах.

● Компания Infogrames порадовала всех почитателей виртуального сноубординга новым игропродуктом под названием TransWorld Snowboarding для Xbox. К вашим услугам 17 разнообразных трасс, находящихся в разных точках земного шара, хороший выбор профессиональных сноубордистов и несколько режимов игры: одиночный заезд, гонка на время и чемпионат мира. Фанатам спорта рекомендуется!

● Копания Electronic Arts открыла официальную страницу шпионского шутера James Bond 007: NightFire. На сайте по традиции представлена информация об игре: описание, новости от разработчиков, скриншоты и многое другое. Всех заинтересовавшихся прошу на http://007.ea.com. Релиз игры намечен на 2003 год на PC, Xbox, PlayStation 2 и GameCube.

● Кроме RE: Zero, который появится на GameCube в середине ноября, Capcom планирует переиздать на новой консоли от Nintendo старые части Resident Evil, правда, без всяких изменений и дополнений. В течение нескольких последующих месяцев на "кубик" будут портированы Resident Evil 2, RE3: Nemesis и RE Code: Veronica. Наверно, уже пора копить денежки на GameCube...

● Недавно в Интернете появился список "самых ожидаемых" видеоигр для различных приставочных игровых платформ. Выглядит он следующим образом:
1. The Legend of Zelda (GC, Nintendo)
2. Biohazard 0 (GC, Capcom)
3. Star Ocean III: Till the End of Time (PS2, Enix)
4. Tales of Destiny 2 (PS2, Namco)
5. Unlimited Saga (PS2, Square)
6. Pokemon Ruby/Sapphire (GBA, Nintendo)
7. Sakura Taisen 5: Goodbye my Love (PS2, Sega)
8. Toruneko's Grand Adventure 3: Mysterious Dungeons (PS2, Enix)
9. Devil May Cry 2 (PS2, Capcom)
10. Network Biohazard (PS2, Capcom)

● Компания Virgin Interactive сообщает о скором выходе GameCube-порта леталки Top Gun Combat Zones. Вначале игра вышла на PlayStation 2 — вам предстоит стать профессиональным летчиком и управлять суперпродвинутыми F-14, F-18 и F-22. Также разработчики обещают 36 миссий, которые вам предстоит пройти. Релиз GC-версии намечен на 8 ноября.

● Monolith Software, являющаяся дочерней компанией Namco, сообщает о наборе персонала для разработки продолжения популярной ролевушки XenoSaga. "Монолитовцы" пока не объявили платформу для грядущего хита, так что нам остается только ждать и следить за новостями разработки.

● Компания Bam! Entertainment сообщает о начале разработки новой части бейсбольного симулятора Crushed Baseball 2004. Согласно заявлениям авторов игры, нас ожидает большой выбор игроков и команд, бейсбольных полей и несколько игровых режимов. Релиз нового сима намечен на март 2003 года на PlayStation 2 и GameCube.

● Как сообщает компания Capcom, новая онлайновая часть резидента не будет использовать жесткий диск. Для японцев эти заявления не имеют никакого значения, однако жителям США пришлось бы хуже, поскольку в "американский комплект" PS2 жесткий диск не входит.

● На сайте NPD (www.npd.com) была опубликована двадцатка самых популярных среди покупателей видеоигр. Выглядит хит-парад следующим образом:
1. Madden NFL 2003 (PS2)
2. Kingdom Hearts (PS2)
3. Super Mario Sunshine (GameCube)
4. SOCOM: U.S. Navy Seals (PS2)
5. Tekken 4 (PS2)
6. Star Fox Adventures (GameCube)
7. Yu-Gi-Oh! Dark Duel (Game Boy Color)
8. Animal Crossing (GameCube)
9. Grand Theft Auto 3 (PS2)
10. Yu-Gi-Oh! Forbidden (PSOne)
11. Onimusha 2 (PS2)
12. NCAA Football 2003 (PS2)
13. Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)
14. Yoshi's Island Super Mario Advance 3 (Game Boy Advance)
15. Gran Turismo 3: A-Spec (PS2)
16. Dead To Rights (Xbox)
17. Super Mario Advance 2 (Game Boy Advance)
18. NBA Street (PS2)
19. Medal of Honor: Frontline (PS2)
20. Street Hoops (PS2)

● Копания Core Design сообщает об отсрочке релиза очередной части Tomb Raider. Новая часть игры о популярном на весь мир археологе Ларе Крофт появится в продаже не раньше февраля 2003 года. Нам, как всегда, остается только ждать.

Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru

КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ

Crash Bandicoot 3: Warped (PS One)

Демо Spyro The Dragon. На главном меню игры нажмите Up(2), Down(2), Left, Right, Left, Right, Square.

Crusaders of Might and Magic (PS One)

Неограниченные предметы. Благополучно закончите игру и сохраните свои достижения на карту памяти. Начните другую игру и отгрузитесь с карты памяти — вы будете иметь бесконечную энергию, ману, талисманы, руны и многое другое.

Demolition Racer (PS One)

Режим кодов. На главном меню нажмите X(2), Square(2), Triangle(2), Circle(2). Если сделаете все правильно, услышите звук двигателя — к вашим услугам все машины и трассы в игре.

Spider-Man (PS One)

1. Выбор уровня. На экране главного меню выберите опцию Special, затем выберите Cheats и введите XCLSIOR — получите доступ к любому уровню.
2. Неуязвимость. На экране главного меню выберите опцию Special, затем выберите Cheats и введите RUSTCRST.
3. Бесконечная паутина. На экране главного меню выберите опцию Special, затем выберите Cheats и введите STRUDL.
4. Все видеовставки. На экране главного меню выберите опцию Special, затем выберите Cheats и введите WATCH EM.
5. Полное здоровье. На экране главного меню выберите опцию Special, затем выберите Cheats и введите DCSTUR.

Spider-Man 2: Enter Electro (PS One)

1. Открыть все коды. Введите AUNTMAY, чтобы открыть все читы в игре.
2. Выбор уровня. Введите код NONJYMNT и получите возможность выбора уровня.
3. "Большие головы". Введите код ALIEN
4. Все костюмы. Введите код WASHMCHN или SPDRHIST, чтобы открыть все костюмы.

Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS One)

1. Extra points. Сделайте паузу в игре и, удерживая L1, нажмите Square, Circle, Right, Square, Circle, Right, Square, Circle, Right — и получите 10000 дополнительных очков.
2. Толстый скейтер. Сделайте паузу в игре и, удерживая L1, нажмите X(4), Left, X(4), Left, X(4), Left. Вы можете ввести этот код несколько раз, чтобы сделать вашего скейтера как можно толще.

Luigi's Mansion

Разработчик/Издатель: Nintendo
Жанр: Action
Платформа: GC

Именно Luigi's Mansion выпала честь представлять вселенную Марио на новой приставке от Nintendo. Если же глянуть на стартовую библиотеку игр для GC в Японии, то становится ясно, что именно этот проект можно назвать лицом приставки. Да и сейчас вряд ли что-то изменилось. По ходу разговора эта моя мысль будет получать все новые и новые подтверждения.

Брат 3 по-японски.
Итак, начнем с сюжета, благо он здесь как бы и не совсем отсутствует. Суть его в том, что Луиджи выиграл в лотерее (в которой, к слову, не участвовал) особняк. На радостях он пригласил Марио отметить новоселье, причем брат должен был прибыть на место раньше (вероятно, чтобы пропылесосить ковры:)). Когда же до дома добрался Луиджи, то увидел... правильно, классический дом-с-привидениями, как будто перекочевавший в игру из диснеевских мультфильмов. Нетрудно догадаться, что его там не ждали. И Луиджи поступил так, как и любой нормальный герой, — решил очистить свою недвижимость от захватчиков, а заодно и выяснить, что же случилось с Марио... Поможет ему в этом профессор — специалист по привидениям, а заодно и по всяческим приспособлениям по поимке и переработке оных.

Охотники за привидениями возвращаются?
На первый взгляд концепция LM до боли знакома. Оглушаем привидений фонариком, потом засасываем их пылесосом. Если заменить фонарик на плазменную пушку, а пылесос — на ловушку, то получатся знакомые с детства "Охотники". Даже аппарат по переработке отловленных привидений можно сравнить с тамошним хранилищем призраков. Своего Лизуна, правда, здесь нет. И ведь дело не только в фильме и мультсериале: игра тоже такая была, аж еще на NES! Вряд ли стоит бросаться обвинениями в плагиате — ведь почему-то создатели того Ghost Busters не озаботились созданием достойного сиквела.

Что писать в графе "жанр"?
Честное слово, не знаю, поэтому и пришлось ограничиться расплывчатым "Action". Платформера здесь ни на грош — прыгать ведь нельзя. Аркадных элементов практически нет. Логические загадки имеются, но совсем не такие, как в квестах. Скорее в голову приходит сравнение с другим хитом былого — с серией Beyond Oasis / Legend of Oasis. Помните тамошнюю идею с вызовом духов? А помните, как замечательно там был реализован поиск секретов? Если заменить бои а-ля Beat'em Up (жанр такой, если вы не в курсе) на поимку призраков а-ля Ghost Busters, то получится нечто, близкое к герою этого обзора. Но что все-таки писать в графе "жанр"?

Обитель Зла.
Если вы не в курсе, именно таково официальное название фильма Resident Evil. При чем здесь LM? А вы вдумайтесь. Особняк, разделенный на комнаты и населенный нечистью. И призраки здесь не бегают посреди комнаты и не пуляются камнями, как в древнем Ghost Busters, они вас ПУГАЮТ! Не вполне страшно, конечно, но все же. А сцена с тем, как Луиджи открывает дверь, может вообще быть расценена как цитата из Resident Evil. И надо отдать должное — над видом напуганного героя во всех ситуациях дизайнеры поработали на славу. В результате получился эдакий мультяшный Survival Horror. Вроде бы и до инфаркта не доведет, но все равно страшно. Отличие от канонов SH, правда, тоже серьезно. Ведь не только вас пугают, но и вы сами можете довести призрака до того, что он бросится за пузырьком с валерьянкой. Так что если будете играть хорошо, то еще неизвестно, кто кого раньше испугает:).

Все-таки платформер?
Интересно, что и обязательный атрибут платформера здесь также присутствует. Я говорю о секретах. Пылесос в руках Луиджи творит чудеса: он распахивает дверцы шкафов, засасывает занавески, раскачивает люстры. И все это — для того, чтобы добыть деньги, восполнитель энергии или же секретный предмет.

По одежке встречают...
Игра оставляет впечатление двойственное, как, впрочем, и другие проекты для GC. Нельзя сказать, что графика сногсшибательна, но нельзя и выделить недостатки. Все слишком естественно, натурально и сугубо функционально. Вспомните Metal Gear Solid 2 на PS2 и представьте себе, что там сделали вид из глаз (в смысле сделали этот режим основным). Что-то стало бы заметно эффектнее, но и многие огрехи вылезли бы из тени. Так вот, здесь игра выглядит так же гладко и симпатично, как интерьеры зданий в Grandia 2. Камера не крутится, зато картинка — загляденье!

И, конечно же, кроме технического совершенства, Luigi's Mansion в полной мере может похвастаться и стилем. Герой постоянно чего-то бубнит себе под нос, смешно размахивает руками, удивительно реалистично дрожит от страха. Анимация всех живых существ (а также призраков) просто великолепна. Ведь здесь повторяющиеся враги — лишь обычные призраки, все серьезные супостаты — уникальные существа. Вряд ли вы в середине игры ощутите скуку — наоборот, захочется увидеть все, что приготовили разработчики.

"Меняю автомобиль на три шкурки призрака" (© Агент Малдер)
И подробнее об уникальных ("портретных") призраках. Главная их фича — то, что их нельзя напугать обычным фонариком, тут нужен другой подход. К примеру, ребенок в кроватке будет лежать спокойно до тех пор, пока вы не раскачаете его любимую деревянную лошадку. Его мамаша, расчесывающая волосы перед зеркалом, будет выведена из душевного равновесия, когда вы отдернете занавеску от разбитого окна. Маленькую логическую задачку надо будет решать для каждого нового призрака такого типа.

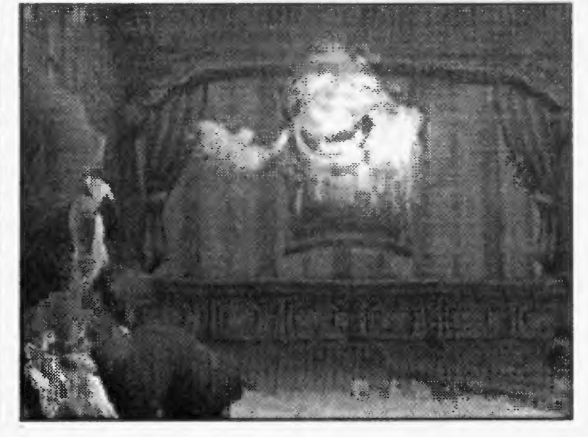
Другой тип уникальных (т.е. тех, что встречаются лишь однажды, если вы не поняли) врагов — существа под общим названием "Boo". В особняке находится полсотни таких бук, они и являются вашими основными врагами. Их можно обнаружить почти в любой освещенной (т.е. избавленной от обычных призраков, после чего включается свет) комнате после того, как Луиджи набредет на их основное логово, и они разбегутся по всему дому. Найдя буку с помощью специального детектора, вы можете даже не пугать ее фонариком, главное — запылесосить гадину. Но буки умеют убегать из комнат (в том числе и туда, куда вы добраться пока не можете!), так что желательно оставлять их поиск на потом. Забавно и то, что у них есть имена, жутко прикольные. Чего стоят хотя бы Booligan или GameBoo Advance!:)

Скрытая реклама
Кстати, по особняку Луиджи бродит не только с пылесосом, но и с устройством под названием GameBoy Horror. Он совмещает в себе радар и сканер подозрительных объектов. В режиме сканера, к примеру, можно заметить невидимые кнопки или же активировать телепортаторы (мышиная нора, собачья конура и т.п.). Другая очень приятная отсылка к другим продуктам Nintendo — комната с музыкальными инструментами. Вы можете постепенно активизировать их, в результате чего оркестр заиграет одну из фирменных мелодий серии Mario. Да и логическая загадка здесь заключается в том, чтобы правильно назвать игру, из которой позаимствована музыка...

Надоело писать, пойду играть.
Честное слово, меня LM поразил до глубины души. Такой симпатичной, оригинальной, интересной, красивой игры я не видел уже давно. И никакой капли "детскости" здесь нет — типичная игра "для всех возрастов". Впрочем, и сам GameCube — приставка для всех... кроме разве лишь тех, кто считает главным эталоном крутости платформы технические характеристики, а идеальными играми — "кантер страйк", да "диаблу".

Wren wren@prepodov.net
Материал предоставлен сайтом
http://www.pristavki.com





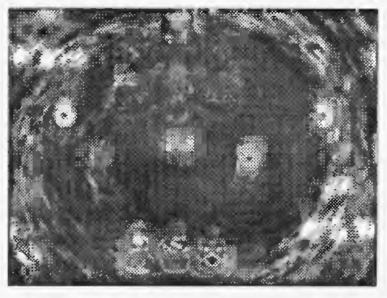
Arc the Lad Collection

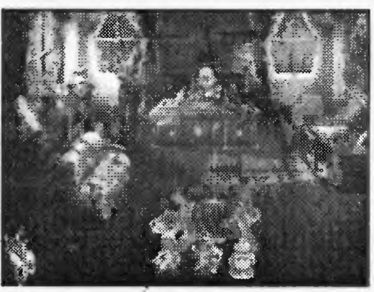
Разработчик: SCE
Издатель: Working Designs
Жанр: TRPG
Платформа: PSX

Интерес к десятой финалке одновременно с солнцем клонился к закату, внезапно поумневший провайдер не хотел пускать меня в сеть в кредит, а весь зеленый чай был нагло выпит сестрой... Конечно, для таких случаев у меня всегда припасена пачка дисков с аниме, но... развязку KOR'а хотелось потратить на более тяжкий (или, напротив, замечательный) день. Я было полез подключать Сатурн, чтобы добить-таки Альберта Одиссея, на котором любители внедрять в игры лучшее-что-только-может-быть-в-американском-юморе из Working Designs оторвались по полной, но вовремя вспомнил, что добрый человек принес не менее ценную или, как бы сказали буржуйские обозреватели, "anticipating" RPG — Arc the Lad Collection.

Коллекция из одного экспоната — не коллекция, и даже две игры на столь гордое звание бы не тянули. Но добрый президент Working Designs, по-видимому еще больший фанат JRPG, чем все читающие эти строки вместе взятые, в вознаграждение за зря потраченные годы на убеждение Sony в потенциале локализаций JRPG в США закупил ВСЕ игры серии Arc the Lad, вышедшие на PS one. Для любознательных: серия жива, сиквелы и непонятно-чтоквелы выходят на PS2 и WSC (уже не Color, а Crystal). Так вот, игр в Коллекцию входит три штуки, и вам не стоит объяснять, что начинать надо, разумеется, с первой. К тому же, это действительно три разные (!) игры в одной упаковке. Всего-то за $75 в коллекционном (для WD оно считается обычным) издании;).

Берем нужный диск и втыкаем в





PS2 (как вариант — ePSXe или живая PS one, коей у меня не наблюдается).

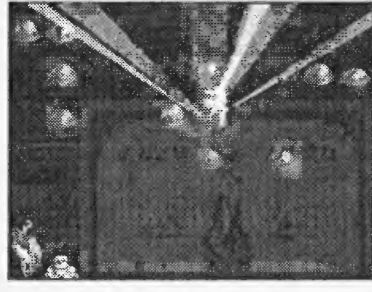
И наверняка ведь знающие люди, затаив дыхание, будут надеяться на то, что Arc the Lad окажется чем-то вроде Lunar или на худой конец Vanguard Bandits. Заявляю прямо: ничего общего. Игра также не покажется знакомой ни фанатам SNES-Style JRPG, ни FF-шникам, ни поклонникам Sega-Style JRPG. Наиболее близкое сравнение — игры от Working Designs для Saturn. Да-да, я имею в виду Dragon Force, Albert Odyssey и прочие Magic Knight Rayearth. Похожий шрифт, вылезающие пиксели которого создают впечатление чего-то антикварного и уютного, симпатичные "большие" спрайты, корявенькие CG-ролики и набитый юмором "перфектный" текст.

С игровым процессом штука еще интереснее. Arc the Lad — тактическая (!) JRPG, да еще и пошедшая своим путем. Честное слово, подобная игровая механика была бы уместна в какой-нибудь игрушке для Megadrive 1989 года выпуска. Не из-за примитивности — скорее из-за оригинальности.

Факты россыпью: по городу можно ходить на своих двух (чего не было в Vandal Hearts, Hoshigami и прочих TRPG "новой школы"), по большой карте передвигаться нужно сразу между целыми локациями (прощай, надежда на клон Shining Force), в любую (в рамках сюжета) локацию можно ходить сколько угодно раз, прокачивая героев раз за разом. А где типичное игровое меню TRPG, за последнее десятилетие эволюционировавшее до состояния сиамского близнеца из меню глобального с пунктом End Turn, сросшегося с личным меню бойца, где и кроются заветные Attack и Item? Нет его — вместо этого бой внешне выглядит скорее как разбитый на шаги Shining Soul, Fatal Labyrinth или еще какая-нибудь облагороженная приставочной идеологией Диабла. Получаем управление, двигаем героя по клеточкам, поворачиваем его к врагу, тыкаем в кнопку — враг умирает. Или скребет в ответ когтем по нежной шейке героя. Внешне очень схоже с боем в Torneco: The Last Hope, уродливом мутанте-подкидыше серии Dragon Quest, хотя уже минут через пять вы поймете, что спрайты можно рисовать хорошо, а можно и просто халтурно выполнять выданное начальством задание. Впрочем, за эти пять минут вы обнаружите закладку Abilities, которая заменяет здесь магию, а также заветную кнопку, вызывающую вопрос о том, следует ли применить суператаку под названием End Turn. Так что любителям TRPG отвыкать от классической игровой механики не придется.

А вот любителям шаблонных сюжетов, пожалуй, будет заметно хуже. Arc the Lad просто напичкан шаблонными ситуациями, заканчивающимися абсолютно "неправильно". Вот представьте себе такой setting: есть гора со священным огнем, который 3000 лет охраняет целое племя, точнее особо избранные его члены. Можно представить себе, что если убрать огонь, то миру придется очень плохо, но... кому в голову придет то, что его затушит молодая девушка, которой очень лениво тратить свою юность на охрану такой фигни, да еще и получить прилагающуюся к этой обязанности мужа-принца? Нормальные девушки, понимаете ли, мечтают о том, что на них обратит внимание какой-нибудь прыщавый наследник престола соседней деревни, а эта... нос кривит. Вот до чего чтение древних манускриптов доводит;).

Главный же герой — классический "парень из деревни, мечник, которому предстоит спасти мир". Но ему совсем не надо объяснять то, что именно он призван сделать что-то великое. Напротив, он убежден в этом настолько сильно, что позволяет себе хамить всем налево и направо, попутно великодушным взмахом меча убивая спешащих навстречу местным "фомам неверующим" монстров. Представьте себе FF X, в котором Tidus, прибыв в Спиру, сразу же заявил бы о том, что начнет





спасать мир, а остальные, так уж и быть, могут к нему присоединиться... и по дороге расскажут, от кого его надо спасать.

Ценно и то, что герои здесь подобраны также не вполне стандартно. К примеру, из трех первых бойцов двое умеют лечить, а все трое атакуют монстров примерно с одной силой. Долой хиляков-магов и лекарей-недотрог! А герой-барабанщик — находка чрезвычайно удачная, никак не могу понять, как большинство тактических JRPG обходится без таких... ммм... бустеров желания бить врагам морду.

Что касается качества графики, то здесь хвалить следует лишь тот самый сатурновско-спрайтовый ретро-стиль. Масштабирования спрайтов при ударах по врагам нет, равно как и супер-пупер арта в менюшках (к слову, экипироваться можно прямо перед боем и только там!). Отдельные эффекты вроде большой поднимаемой двери в тронном зале и попытки сделать что-то вроде псевдо-3D там же весьма забавны. Ведь нормальный король всегда хочет поразить своих подданных, именно для этого там и висит эта супердверь. Но и разработчики в свою очередь сделали ее для того, чтобы поразить наше внимание (точнее, молодых и глупых нас времен середины 90-х). Совпадение интересов, понимаешь ли. Та же штука наблюдается с тигровой шкурой на полу в кабинете шаблонного "боевого генерала, не верящего в крутость очередного bunch of kids".

Да, самый большой минус — отсутствие озвучки и нормального аниме — отчасти компенсируется мощным саундтреком. А супер-пупер арт все же есть — хотя бы в начальной заставке! Тем, у кого нет Сатурна, а душа требует чего-то эдакого, на игру следует взглянуть обязательно.

Wren
wren@prepodov.net
Материал предоставлен сайтом
http://www.pristavki.com

Пусть поживет подольше...

Как известно, игровая приставка, как техническое устройство, зачастую не менее сложна, чем даже довольно навороченный компьютер. В ней тоже есть процессор, память, CD-ROM, а теперь даже и "винчестер" (в Xbox).

Однако, если компьютер все время стоит на столе и практически не подвергается никаким физическим воздействиям, то сказать то же самое о приставках категорически невозможно. Особенно учитывая, что главными их пользователями являются дети, которые редко берегут свои игрушки. Бегая по комнате, они могут нечаянно зацепить провод джойстика или блока питания, свалив приставку на пол (если она стояла, к примеру, на стуле) или ненароком подфутболить ее ногой (если приставка стоит на полу). Само собой, такое обращение никак не способствует длительному пребыванию устройства в рабочем состоянии.

Именно поэтому в данной статье я хотел бы дать вам несколько советов, соблюдение которых сильно удлинит срок службы вашего домашнего игрового друга. Прочитайте внимательно и, по возможности, сообщите детям. Кстати, в первую очередь нижеприведенные советы касаются владельцев Sony PS и Sega DC, как имеющие в своем составе крайне "нежного" CD-ROM'а.

1. НИКОГДА не включайте джойстики и карты памяти во включенную приставку. Дело в том, что разъемы джойстиков и карт памяти в SPS и SDC практически напрямую "общаются" с центральным процессором приставки. Так что при подключении джойстиков и карт памяти во включенную приставку может возникнуть статический заряд на проводах, способный вывести процессор из строя. Конечно, на входах приставки есть предохранители, но, к сожалению, они далеко не всегда успевают перегореть и защитить процессор. Хотя от статического разряда не защищена и выключенная приставка, но во включенном состоянии она намного чувствительнее к нему. Так что, чтобы "не попасть на деньги", не поленитесь лишний раз выключить приставку.

2. При покупке приставки обратите внимание на ее входное напряжение. Дело в том, что некоторые модели SPS встречаются даже на нашем рынке в варианте на 110V. Обычно это приставки системы NTSC, и номер модели у них заканчивается на 00 или 01 (например, SCPH-1001 или SCPH-7500).

Включение такой приставки в обычную розетку без преобразователя приводит к очень эффектному взрыву с обильным выделением дыма дорогостоящего высоковольтного конденсатора в блоке питания. Кроме того, конденсатором обычно дело не ограничивается. В числе пострадавших почти наверняка оказывается и специализированный трансформатор, не подлежащий замене. В таком случае меняется сразу весь блок питания, и это вам обойдется недешево. Так что будьте внимательны.

3. Не стоит оставлять приставку на долгое время включенной в сеть. Выключатель питания отключает только выходную часть источника питания, в то время как входная (вся высоковольтная) часть остается под напряжением. Таким образом, включенная в сеть приставка, пусть даже в выключенном состоянии, сохраняет опасность попросту устроить пожар в вашей квартире, если, не дай Бог, случится какое замыкание и блок питания выйдет из строя в ваше отсутствие.

4. Теперь давайте вспомним о механизме CD-ROM'а и, в частности, о ее "голове", т.е. считывающем устройстве.

"Голова" — самый уязвимый и самый дорогостоящий узел в приставке. Дороговизна объясняется тем, что при изготовлении и дальнейшей эксплуатации считывающего механизма необходимо все время поддерживать высочайшую точность механики, так как даже самое минимальное отклонение, вызванное биением при вращении диска, затиранием при движении каретки лазера или банальным падением приставки даже с небольшой высоты, не дает точно сфокусировать лазерный луч на диске и считать информацию.

Кроме того, не забывайте и о том, что, в отличие от компьютерного CD-ROM'а, где диск "выезжает" к вам на каретке, а считывающий механизм находится внутри в относительной безопасности, в упомянутых приставках вы в буквальном смысле "лапаете" руками тонкий механизм, когда вставляете и вынимаете диск. Именно поэтому делать это нужно очень аккуратно, не дергая диск, ибо в этом случае вы можете перекосить или расшатать шайбу, на которой вращается диск, и тем самым сократить срок службы головы.

5. Теперь заберемся еще глубже и поговорим об элементе, без которого считывание информации с диска оказалось бы вообще невозможным. Это линза.

Как известно, любая прозрачная поверхность должна оставаться прозрачной, а значит — чистой. Вы наверняка видели в продаже или использовали специальные наборы для чистки лазерных считывающих устройств (CD-плейеров, дисководов CD-ROM и т.д.).

В комплект данного набора обычно входит пузырек с чистящей жидкостью и диск с мелкими щеточками. На данные щеточки наносится жидкость из пузырька, и все это хозяйство вставляется в CD-дисковод. Диск вращается, щеточки натирают линзу до блеска и "все довольны, все улыбаются".

Однако не все так радостно и просто, как может показаться на первый взгляд. Дело в том, что толщина напыления серебра на поверхности линзы, необходимого для нормальной работы, составляет всего 5 микрон, то есть 0.005 мм. Именно поэтому использование некачественных очищающих комплектов (а у нас редко появляется что-то не "китайское") может просто "помочь" вывести линзу из строя. Я рекомендую вам не использовать никаких растворов (кто знает, есть ли там хоть грамм спирта, попросту растворяющего покрытие линзы), а аккуратно смахнуть пыль чистым кусочком бархата или беличьей кисточкой.

6. Срок службы "головы". Как известно, все имеет свой рабочий ресурс, и CD-механизм тоже.

Итак, совершенно новая "голова" до первых сбоев сможет проиграть 35-минутный диск от 1000 до 1500 раз. Приняв 1200 за средний ресурс, это составит примерно 29 дней непрерывной, круглосуточной работы. Но это только до первых сбоев. Сколько времени остается до полного выхода из строя считывающего механизма, не знает никто.

Так что не увлекайтесь слишком долгим времяпрепровождением за игрой, давайте приставке "отдохнуть". Да и ваши глаза целее будут.:)

7. Устанавливайте приставку в недоступном для случайных соприкосновений с ней месте. Лучше всего завести под телевизором специальную нишу (как для видеомагнитофона), куда можно убирать приставку в ее "нерабочее" время.

Во время игры устанавливайте приставку не далеко от себя, чтобы провода джойстика не были натянуты, а даже наоборот — "провисали" в приличным запасом. Это позволит вам, слишком дернув джойстиком в пылу игры, не выдрать штекеры из приставки (см. п. 1.)

8. НИКОГДА не пытайтесь самостоятельно ремонтировать вашу приставку, если у вас нет должной квалификации и опыта. В лучшем случае это может привести к более дорогостоящему ремонту, а в худшем — к полному выходу приставки из строя без малейшей надежды на ее "оживление". Обращайтесь к специалистам.

Надеюсь, все вышеизложенное окажется для вас полезным. Здоровья вам и вашей приставке...

SilentMan
SilentMan@tut.by
Автор выражает благодарность интернет-магазину www.pristavka.shop.by за информационную и техническую поддержку.

Hitman 2: Silent Assasin

Что можно сказать об игре Hitman? Ее можно описать всего одним словом — Шедевр. Парням из датской конторы IO Interactive удалось открыть новое направление в жанре action: симулятор наемного убийцы. Первая часть игры, именно благодаря своей оригинальности и новизне, сумела завоевать сердца десятков, если не сотен тысяч геймеров. Да, игру много критиковали, и было за что. Однако это не помешало ей стать хитом, скорее даже наоборот — помогло. Разработчики, ошарашенные таким развитием событий, портировали свое детище на консоли и вскоре после этого анонсировали продолжение. Забегая вперед, скажу, что учтены все (ну, или почти все) ошибки, допущенные ранее, многое добавилось, многое изменено. И это делает игру еще привлекательней.

Welcome back, 47!..

Монастырь Джонтранно, Сицилия. Маленькая тесная каморка. Главный герой, наемный убийца, живет здесь уже два года. Есть единственный человек, который ему по-настоящему дорог, — это здешний священник, отец Витторио (Vittorio). Он любезно согласился исповедать киллера, предоставил место для жилья. Тот за это помогал ему по хозяйству. В один прекрасный (а если честно, то совсем не прекрасный) день к воротам монастыря подкатил до боли знакомый автомобиль. Двое "здоровых" парней, один из которых нередко употребляет в своей речи русские слова, о значении которых ребята из Io Interactive даже и не догадываются (намек ясен?), похитили священника, щедро отблагодарив его за старания отправить незнакомцев подальше тремя ударами в челюсть. Вскоре после этих событий Сорок Седьмой обнаруживает у входа записку, в которой некий Джузеппе Жуллиано (среди криминальных авторитетов известный как Don "Anguillo" Guilliano) требовал за освобождение Витторио 500.000$. Но кто он такой? Зачем ему нужен священник? Сорок Седьмой достал свой "рабочий чемоданчик", припрятанный среди церковных книг, связался со старыми знакомыми, которые предложили услугу за услугу. От них требуется информация, от Сорок Седьмого — убрать несколько "шишек", среди которых оказались известные мафиози и, как всегда КГБ-шники.

Он вернулся. Он полон решительности и хладнокровия. Он готов вершить правосудие. Он — не человек, он — клон, о чем свидетельствует татуировка в виде штрих-кода на затылке. У него нет родителей — в его воспоминаниях сохранился доктор (ныне покойный (помните, чем кончалась первая часть?)), безумный гений, сотворивший его. Он снова с нами!..

Silent Assasin

М-да. После такой истории я чуть было не расплакался. Что ж, нам в очередной раз дадут почувствовать себя героем. И это здорово! Я с некоторой опаской и волнением отправился на первое задание. Мне было безумно интересно, очень хотелось взглянуть на игру пристальнее и убедиться, что я не буду разочарован. Я даже пропустил брифинг, пришлось производить массовую зачистку. Миссия пройдена, и что я вижу? Я вижу, что меня оскорбили, обозвав позорным званием Mass Murderer. Сначала я не понимал, для чего это нужно. Оказывается, после завершения каждой миссии вам дают звание в зависимости от того, как вы ее проходили. Хм, интересно, попробую-ка я еще раз. Я внимательно прочитал брифинг, правда, читать там особо нечего. Все по пунктам: убить того-то, взять то-то, спасти того-то. Казалось бы, чего тут сложного — иди и делай дело. Но нет, это не для меня. Уже в первой миссии несколько вариантов прохождения, что, безусловно, есть гуд. Пришлось на время забыть полюбившиеся мне "близняшки". И теперь любимым оружием стала удавка, беретта с глушителем(!) и бутылка с хлорофомом. Умение убивать тихо и передвигаться незаметно даст вам почетное звание Silent Assasin.

Жанр: 3D-Action (симулятор киллера)
Сайт игры: http://www.hitman2.com
Разработчик: IO Interactive — http://www.ioi.dk
Издатель: EIDOS Interactive — http://www.eidosinteractive.com
Системные требования: минимальные — P2-450 MHz, 128 Mb RAM, 16 Mb DirectX 8 Compatible Video Card (nVidia Riva TNT2 minimum), 800 Mb HDD Free Space, Windows 9x/ME/2k/XP, Sound Card, Keyboard, Mouse, 16x CD-ROM; рекомендуемые — P3-1GHz, 256 Mb RAM, 32 Mb DirectX 8 Compatible Video Card (nVidia GeForce 2 GTS or ATI Radeon 7500 recommended).
Оценка автора: 8.5/10

Меня сильно задело высказывание одного известного обозревателя. По его словам, игра уступает по размерам первой части, проходится быстро, поэтому играть в нее скучно и неинтересно. Ну-у-у, любезнейший, вы, наверное, не заметили опцию выбора сложности. Скажу честно, что даже третью миссию (самая короткая в игре) на последнем уровне сложности, в отличие от первого, за четыре минуты пройти не удастся. Это факт! А что уж там говорить об остальных. Кстати, о сложности. Советую сразу выставить максимум, поскольку только тогда вы сможете выкинуть пистолеты и автоматы, оставив лишь СВД (кстати она теперь похожа на Railgun из кваки. Чем? Тем, что выстрелом можно убить сразу несколько человек, стоящих друг за другом), удавку/нож и бутылочку с хлорофомом, который усыпляет врага на некоторое время.

Раз заговорили об оружии, то скажу, что вас ожидает глобальное перевооружение. Появилось много новых "игрушек": пистолеты Desert Eagle, Beretta, Ballers (те самые "близняшки"), автомат Калашникова (куда же без него), любимая контрстрайкерами M4A1, снайперская винтовка Драгунова (СВД), спортивный арбалет, укомплектованный оптическим прицелом, и еще куча всего. Повторюсь, что все это лишь детские игрушки, из всего этого востребованным будет лишь СВД (сами знаете, для чего), арбалет (стреляет бесшумно, а это, несомненно, плюс), беретта с глушителем (аналогично), хлороформ, Fiber Wire (удавка) и иногда можно побаловаться ножиком. Не забывайте про переодевание. Это именно то, что гарантирует вам возможность пробраться куда-либо незамеченным. "Сняли" охранника, переоделись, труп с глаз долой. А то если заметят — мало не покажется. И если арабы побегут за подмогой, чтобы потом их превосходство было подавляющим, и у вас будет время скрыться, то русские... Ох, эти русские! ...сразу же прочешут окрестности и будут палить в каждого, кто посмотрит в их сторону.

Да, AI в Hitman 2, честно говоря, впечатляет. Охранники, за исключением русских, не летят сломя голову, чтобы встретить верную смерть. Грамотно оценивают обстановку, метко стреляют, прячутся за углы, вовремя поднимают тревогу. Отлично, ничего не скажешь. Естественно, речь идет о максимальном уровне сложности.

Самое, пожалуй, ожидаемое нововведение в игре — это возможность сохраняться. Но! Количество сохранений строго ограничено. Их число напрямую зависит от конкретной миссии и от уровня сложности.

Glacier Engine как он есть

Ко всему прочему Hitman 2 обладает неплохим графическим движком, именуемым Glacier. Тот самый, что использовался в первом Hitman-е. Ну-ну, погодите. Я разве сказал, что он не изменился? Напротив, его переделали, причем существенно. Появилось то, что вызвало наибольший интерес к игре — вид от первого лица. Эта опция незаменима в тесных помещениях, узких коридорах и проч. В остальном же ее можно считать бесполезной. Но зато впервые в истории экшенов нам дана возможность видеть свои ноги.

Движок сам по себе весьма неплох: шустренько бегает в режимах OpenGL и Direct3D даже не на самых быстрых машинах, при этом качество картинки находится на высоком уровне. Поддерживаются все виды фильтраций, сжатие текстур и прочие фишки.

Заметно возросло качество анимации. Для игры отснято более 8000 анимаций с помощью технологии motion capture. Теперь на каждого персонажа приходится по 52 кости, плюс анимация лица, губ и даже пальцев. Но это все лишь технические данные, которые многим наверняка ничего не скажут. Я и словом не обмолвился о том, как это все выглядит. Сию минуту исправлюсь.

Выглядит все это красиво (много сказал, правда?). Отдельной похвалы заслуживает дизайн уровней. Сказывается кропотливая работа архитекторов и дизайнеров над каждой мелочью: начиная с цветочков, растущих в саду монастыря, и заканчивая питерской станцией метрополитена. Первые уровни запоминаются своей яркостью и обилием красок. Но вскоре картина сменяется заснеженным Петербургом, узкими и мало освещенными арабскими улицами. Рассказывать можно долго, так ничего и не сказав, — это нужно видеть самому.

Кстати, саундтрек к игре писал не кто-нибудь, а венгерский национальный оркестр. Это вам не шуточки, а живая классика.

А этого вы никогда не увидите

В процессе разработки обдумывалось внедрение так называемого Bullet Time. Совершенно верно, как в Max Payne. Но, как сказал Янос Флоссер (Janos Flosser), один из создателей Hitman-а: "Сделали, поиграли, посмотрели — выкинули, не понравилось!". Зачем? С одной стороны, решение правильное, на фиг он нужен? Ведь Hitman не претендует на звание "Max Payne Killer", да и жанровая направленность совершенно иная. Но с другой — очень хотелось бы на это посмотреть, из любопытства.

Мультиплеера, который некогда обещали "подарить" в виде адд-она, скорее всего не будет. Хотя, если игра принесет компании разработчиков много денежек, то я сомневаюсь, что они упустят шанс заработать еще больше. Известно, что Hitman будет портирован на платформы Xbox и PS2. Зря, вы видели приставочную версию первого Hitman-а или Deus Ex? Я видел. Извращение! И есть основания предполагать, что вторая часть будет выглядеть еще хуже. При таком раскладе консольщикам нужно всерьез задуматься о приобретении PC.

Итого

Вот кто-кто, а я не мог поверить в то, что из глючной и неиграбельной бета-версии разработчики за столь малый срок смогут сотворить такое! Как любит говорить тов. Nickky, снимаю шляпу. Превосходно! Возможно, это не совсем то, чего вы ждали, но, тем не менее, очень и очень неплохо.

Относительно недавно вашему покорному слуге стало известно, что сейчас IO Interactive занимается разработкой еще одной игры. Нет, это не Hitman 3 (хотя очень хотелось бы), это нечто другое. Информации пока мало, если не сказать, что нет вовсе. Что же это будет? Поживем — увидим. А пока играем в Hitman 2: Silent Assasin.

Roll,
Roll_ZV@tut.by

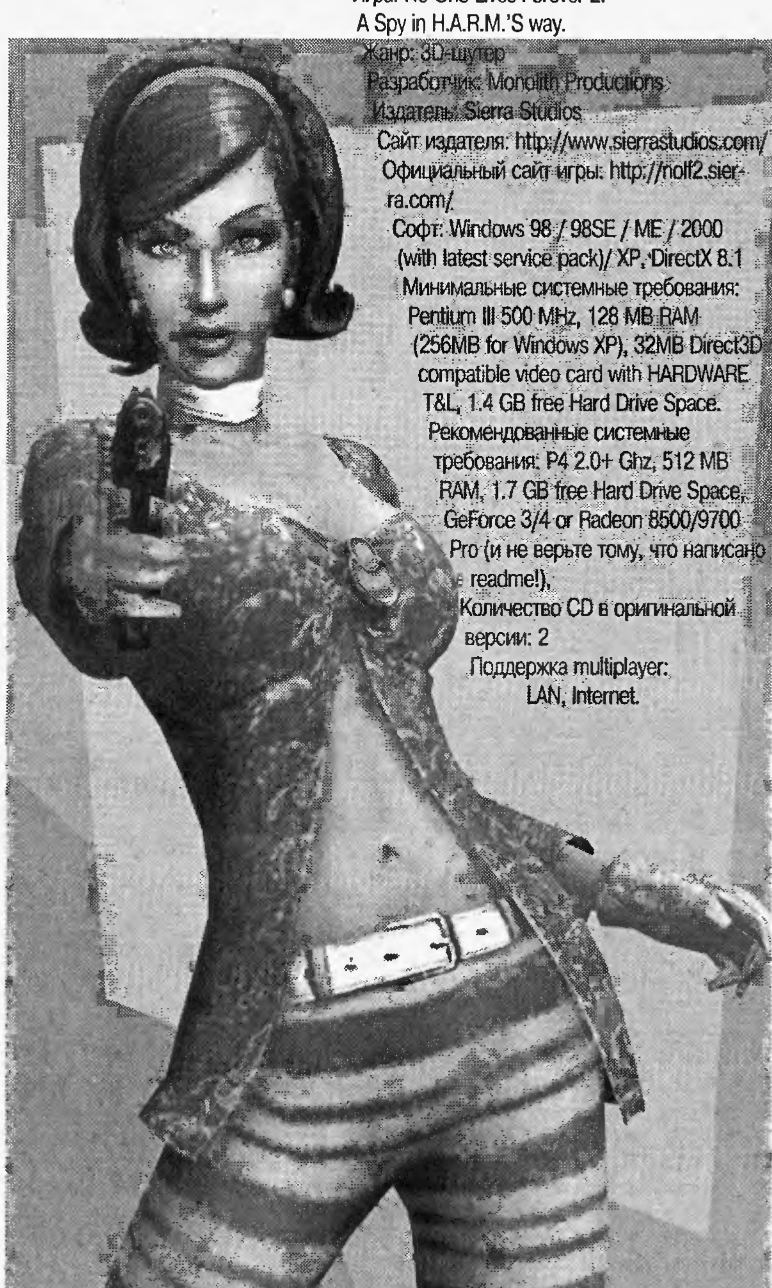
Диск для обзора предоставлен точкой "Мир Игр" у торгового дома "На Немиге"





No One Lives Forever 2

Monolith Productions, в свое время явившая миру No One Lives Forever, показала, что главными героями хитовых игр необязательно должны быть небритые накачанные дядьки aka Блажковицы, Малинзы и прочие Паркеры. А может быть, очень даже миловидная девушка по имени Кейт Арчер, претендующая, между прочим, на роль "убийцы" Бонда (того, который 007). И так людям это все понравилось (что понравилось больше, Кейт Арчер или сама игра, уже не столь важно), что всем сразу стало ясно: No One Lives Forever 2 быть.



Игра: No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'S way.
Жанр: 3D-шутер
Разработчик: Monolith Productions
Издатель: Sierra Studios
Сайт издателя: http://www.sierrastudios.com/
Официальный сайт игры: http://nolf2.sierra.com/
Софт: Windows 98 / 98SE / ME / 2000 (with latest service pack)/ XP, DirectX 8.1
Минимальные системные требования: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM (256MB for Windows XP), 32MB Direct3D compatible video card with HARDWARE T&L, 1.4 GB free Hard Drive Space.
Рекомендованные системные требования: P4 2.0+ Ghz, 512 MB RAM, 1.7 GB free Hard Drive Space, GeForce 3/4 or Radeon 8500/9700 Pro (и не верьте тому, что написано readme!),
Количество CD в оригинальной версии: 2
Поддержка multiplayer: LAN, Internet.

From Russia with Love

Не стоит думать, что во второй части разработчики избрали в качестве сюжетной линии какую-либо фантастическую историю, приключившуюся с Кейт. Все вполне стандартно для шпионской истории. Если есть шпионы, то они должны за кем-то шпионить. Как и в прошлый раз, придется бороться с секретной организацией H.A.R.M., которая и в дождь, и в снег, и в град только и думает, чтобы как-нибудь нагадить мировой общественности. И на этот раз они задумали что-то нехорошее. Кейт Арчер, в свою очередь, должна будет надрать всем, что в этих случаях полагается, и восстановить мир во всем мире. Итак, Оскара за лучший сценарий — в студию, в зале — аплодисменты, а вот с помидорами и прочими овощами можно и подождать немного.

Похоже, смешение жанров в последнее время набирает все большие обороты. Начало, заложенное еще System Shok-ом (царство ему небесное), дает о себе знать и по сей день. Вот и в NOLF 2 за каждое выполненное задание, за каждую прочитанную бумажку, которые заботливые дизайнеры из Monolith Productions развесили на каждом столбу, дают определенное число экспы, которую затем можно будет расходовать на совершенствование тех или иных характеристик. Всего в игре 8 навыков: сила, выносливость, меткость стрельбы, способность к переносу кого-либо, бронежилет, оружие, спецприспособления и умение обшаривать все, что плохо лежит. Слава богу, что экспу не дают за убиенных вражин, а то это и впрямь какое-нибудь РПГ получилось, чего кое-кто ни за какие коврижки Monolith Productions не простил бы.

Помимо полезного нововведения касательно прокачивания игровых навыков (все-таки немного страннovato говорить об этом в обзоре шутера, но...), прибавилось большое количество новых плюшек и фишек, без которых ни один порядочный шпион прожить не может. Сюда мы смело можем добавить симпатичную кошечку, которая начинена не менее симпатичной взрывчаткой, медвежьи капканы и, внимание, в лучших традициях Чарли Чаплина — бананы. Бананы, как ни странно, служат для того, чтобы вражины смогли на них благополучно поскользнуться, а мы уже сможем сделать с ними все, что только захотим. Также можем распылять врагов практически в ничто при помощи спец. зелья, которое Арчер таскает с собой (чтобы было чем от кавалеров отбиваться в случае чего), а еще можем таскать на своих хрупких плечах всех: начиная от япошек-ниндзя и заканчивая здоровенными сибирскими мужиками (а-ля Hitman), которых покосить придется просто огромное количество.

Насколько много придется нашинковать вражин своим верным AK-47, будет зависеть прежде всего от того, какой стиль игры вы предпочтете. Если вы любите воображать себя терминатором или вы квакер на пенсии, то устроить маленькую заварушку с тотальным вырезанием всего населения не будет для вас проблемой. Только вот охранники по включенному триггеру будут появляться и появляться просто ниоткуда — успевай только обойму менять. А вот если вы в душе тайный поклонник коммандос или просто любите все делать "без шуму и пыли", то и тут для вас просто море возможностей. В игре предусмотрены куча лазеек, незаметных, на первый взгляд, нюансов и всяческих скрытых вещей, грамотно используя которые, вы сможете пройти всю миссию, так и не подняв тревоги.

Помешать вам может разве что искусственный интеллект. Да-да, не смейтесь, он действительно настолько хорош, что вам еще не раз придется жать на "Load Game", столкнувшись с его сообразительностью. Противник наконец-то приобрел не только хорошее зрение, но и отменный слух. Теперь, опрокинув ненароком бутылку на столе, вы непременно привлечете к себе внимание, и, уж поверьте мне, охранник не поленится проверить, что там творится. Мимо трупа убитого сотоварища охранники также никогда не проходят. Сначала они подходят к нему и долго что-то рассматривают на его теле — видимо, попутно спрашивая: "Товарищ, вам плохо?" Так и не дождавшись вразумительного ответа, со спокойной совестью охранник несется поднимать тревогу. Примеров можно приводить массу, и все они будут сугубо положительные.

Дело LithTech живет и побеждает

Похоже, народная забава последних лет под названием "Приспособь движок Quake 3: Arena под что-нибудь еще" поднадоела не только игрокам, но и самим девелоперам. Поэтому отчисления в карман Кармака на этот раз не посыпались, а в качестве игрового движителя был выбран вечно молодой и вечно "косметически дорабатываемый" движок LithTech. Новая его ревизия называется Jupiter.

Пока одна прогрессивная часть человечества просто в нечеловеческих потугах ждет DooM III, зажав в кулаке лишних четыре-пять сотен вечнозеленых американских президентов на апгрейд до NV30/Radeon 9700 Pro, а другая, разорившись чуть поменьше, играет в Unreal Tournament 2003, очень трудно дать объективную оценку двигателю NOLF 2. Но придется...

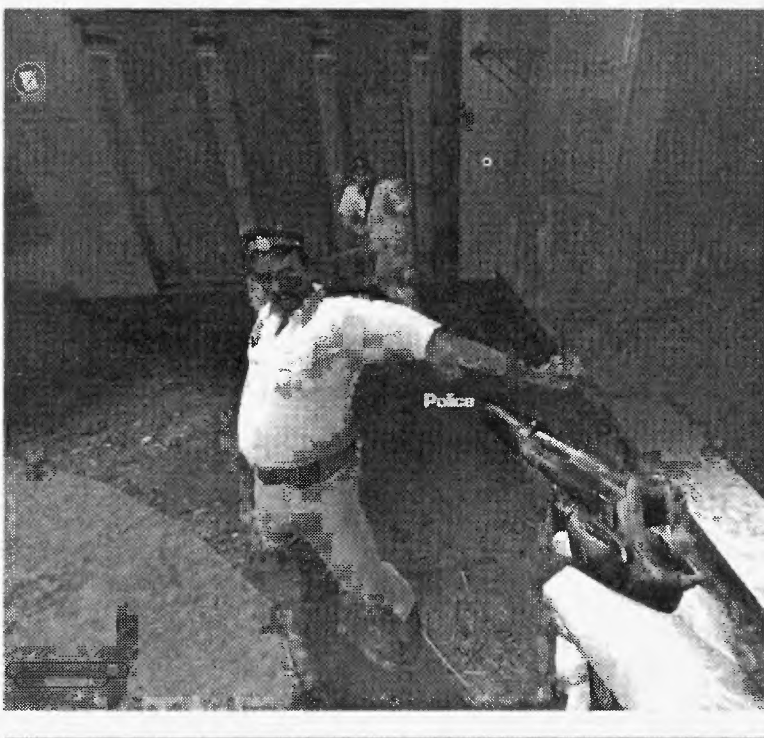
Наконец-то скриншоты, мусолившие глаза на всех возможных сайтах, посвященных NOLF 2, не отличаются от того, что действительно можно увидеть в игре (а то любителей порисовать в фотошопе развелось довольно много). Поэтому смело записываем в актив разработчиков большой плюс и начинаем рассматривать картинку на экране пристальней. Оторвав глаза от обалденной, высокополигональной фигуры Кейт Арчер, мы можем заметить, что 3D-художники даже потрудились над анимацией глаз и губ у персонажей, отчего диалоги между миссиями воспринимаются не как обязательный пункт программы любого шутера, а как лишний повод полюбоваться на Кейт, а заодно подивиться на прекрасную скелетную анимацию. Честно говоря, найти недостатки в движке очень трудно. Еще труднее не сбиться на бессвязную ерунду типа: а лед в русской миссии как настоящий, а солдаты скатываются с лестницы просто как в заправских боевиках Джона Ву, а еще открытые пространства выглядят просто на ура и прочее, прочее, прочее... Поэтому лучше всего будет отодрать от сердца свои кровные и, проапгрейдившись как следует, посмотреть на все красоты самому.

Прощайте, мистер Бонд

Итак, я могу смело сделать вердикт, который, в общем-то, был легко прогнозируем. Игра удалась практически во всех отношениях, а если отбросить в сторону старческие профессиональные придирки, то можно смело констатировать факт — стопудовый хит снова свалился на нашу с вами голову.

Бурдыко Алексей
Knes@tut.by

Диск для обзора любезно предоставлен точкой у "Торгового дома "НА НЕМИГЕ" — "МИР ИГР"











Игры бывают разные. Консольные и компьютерные, ролевые и стратегические, изящные и топорные, интересные и скучноватые... Много, много разных эпитетов. Однако, на мой взгляд, относительно недавно (2001-02 гг.) началась постепенная, но резкая дифференциация игр на суперхитовые и "редкий отстой". Было очень немного таких игр, вокруг которых (порой, еще до выпуска) не носилось бы огромное количество слухов и криков (по поводу и без), в которые было бы просто интересно играть. Чтобы продавался не образ, не марка (и все равно, то ли это известная игровая серия, то ли маститый разработчик), а сама игра.

Divine Divinity — представитель немногочисленной группы "просто хороших игр", эдакий сплав бесшабашности Diablo с серьезностью Ultima, старых M&M и Fallout. Рассмотрим все достоинства (и недостатки, куда уж без них) проекта поближе.

Проект Divine Divinity от бельгийской Larian Studios, известной по выпущенной в 1997 году достаточно ординарной стратегии реального времени LED Wars, показал, что студия развивается весьма интенсивно. Divine Divinity (что в переводе означает "Божественная божественность":) удалась на славу. Это ролевая игра с заметным уклоном в hack'n'slash, т.е. банальное "мочилово". Но, что удивительно, разработчикам удалось совместить простоту и энергичность экшена (Diablo) с полной свободой действия в самостоятельном фэнтезийном мире под названием Rivellon (Baldur`s Gate, Fallout, Ultima...). Причем и фанаты Diablo, и фанаты серьезных RPG, пожалуй, останутся довольны (разумеется, только в том случае, если они не являются ярыми приверженцами чистоты жанра) — вот такая игра-"удовлетворительница" получилась, прямо как в анекдоте:). Как обычно, перед тем, как перейти непосредственно к описанию особенностей, остановлюсь на "бытовых" проблемах.

3 CD и все-все-все

Игра в оригинальном варианте занимает целых 3 CD, при этом может откушать от 1.7 (минимальная инсталляция) до 2.6 (максимальная) гигабайт на венике, не переставая даже при полной установке требовать наличия CD в дисководе при запуске. Требования в наше неспокойное время — божеские (кроме количества места на винчестере): P-II 450 Mhz и выше, 64+ MB RAM, простенькая видеокарта, которая бы поддерживала DirectX 8 или Glide (!). Более того, игра может работать в Software режиме! Настоящая находка для владельцев слабых машин. Думаю, говорить о том, что на моем Duron 650/256/ Radeon 7200 под управлением Win2K SP3 игра замечательно работала в разрешении 1024x768, не стоит? Ну раз не стОит, так не стОит;). Проницательный читатель, думаю, воскликнет: " — А чего это такие требования? Уж не двухмерная ли игра?", и окажется совершенно прав — DD принадлежит к медленно вымирающему. нынче жанру 2.5D изометрических RPG. Движок реализован на удивление грамотно, а детали хорошо проработаны. Вот уж что-что, а детализация "двухмерных" игр будет еще долго на высоте.

Сразу же после установки игры имеет смысл скачать отсюда http://www.lar.net/fix/DivEnglish_Hotfix2.exe (3,6 MB) патч 1.32, а с http://www.gamecopyworld.com — крякнутый exe-шник для этого патча. Скачали? Замечательно — теперь вы во всеоружии и готовы приступить к погружению в мир игры.

Rivellon-ские страсти

Сюжет Divine Divinity — самая, что ни на есть, стандартная "эпичная байка". Представьте себе волшебное королевство. Ну, там, как всегда: людишки, орки, эльфы, гномы... Даже какие-то ящерицы и "импы" наличествуют. Имеются злодеи (тайное общество Black Ring), присутствует Злой-И-Очень-Страшный главный плохиш, которого ребята из Black Ring собираются возродить. Есть и могущественный артефакт (Sword Of Lies), который нельзя дозволить захватить злодеям. Кроме перипетий со злодеями и главным плохишом, взбунтовались орки, в довесок гномы и эльфы начали войну между собой, умер старый мудрый герцог... В общем, как всегда, всю кашу придется расхлебывать главному герою, то есть вам — Marked One, помеченному(-ой) божественным знаком молодому человеку (девушке). Ну, конечно, "хорошие", как всегда, победят (добро победит, поставит зло на колени, и зверски убьет:) — правда, в начале игры вы просто слоняетесь по окрестностям безо всякой высокой цели.

Игра начинается в маленькой деревеньке Aleroth, которую осаждают орки — ничего не напоминает, а?;) Разработчики, похоже, люди с очень хорошо развитым чувством юмора, ибо прикольных моментов (да и просто занятных скриптовых сценок) в игрушке хоть отбавляй. Послонявшись вдоволь по окрестностям, разобравшись немного в управлении и местных неприятностях, вы уходите из деревни и, чуть было не лишившись буйной головушки, узнаете о себе много интересного... Тут начинается игра.

Diablo+Arcanum+Fallout+Ultima+...

Основное ваше занятие — крошить и шинковать разнообразных монстров (их в игре больше сотни). Время от времени занимательный процесс шинковки прерывается разговорами и квестами — их разнообразию и оригинальности многие "серьезные" RPG могли бы позавидовать. Никто не толкает в спину и не тащит принудительным образом по сюжетной линии: хочешь — мир спасай, хочешь — просто так монстров дави...

"Давить" можно, как водится, либо магией, либо холодным оружием. В зависимости от того, что же вам больше по душе, и стоит выбирать героя в начале игры. Тем не менее, с повышением уровня разница между классами стирается, и воин, при желании, может лихо косить вражин боевой магией, а маг — взять в руки большую боевую секиру и показать монстрам, где зимуют раки. За умерщвление вражин и выполнение квестов вашего героя одаривают блаженной экспой, в просторечье также именуемой "опытом". По достижении определенного количества экспы герой получает уровень: увеличение характеристик, возможность на пять единиц в сумме увеличить любые основные параметры и на одну (или на две — каждые пять уровней) единички повысить некоторое свое умение.

Всего есть три "пути"-специальности (Ways): маг, воин и вор. В каждой из специальностей — по три "дороги"-подтипа (Path). В каждом подтипе — 8 умений, каждое из которых можно поднять на пять единиц. Разумеется, чем лучше прокачано то или иное умение, тем эффективнее оно будет на практике. Основные параметры аналогичны таковым в Diablo: та же Strength AKA сила, Agility (ловкость), Intelligence (интеллект) и Constitution (телосложение, ex-Vitality). Думаю, какой параметр за что отвечает, пояснять не надо?

Бегать по миру довольно забавно и, местами, нудно — для ускорения перемещения по нему (а этот самый Rivellon, если верить разработчикам, насчитывает 20000 игровых экранов) стоит использовать общественные телепорты или личную пирамидку-телепортер. Действует она по принципу Mark & Recall (Ultima) или Lloyd`s Beacon (M&M) — бросаем пирамидку, потом к этой пирамидке можем телепортироваться, бросив на землю вторую ее часть. Вещица весьма полезная, я бы даже назвал ее одной из полезнейших в мире Divine Divinity.

Несмотря на заявленные большие размеры Rivellon, все поселения расположены достаточно компактно, порой это доходит до абсурда — лагери противоборствующих сторон (орков и эльфов) находятся чуть ли не на расстоянии прямой видимости. Если отмести эту "мелочь", то в остальном виртуальный мир проработан хорошо как с дизайнерской (красивые и разнообразные локации), так и с программерской (мир "цельный", т.е. кусочки подгружаются динамически и не мозолят глаза надписью "Loading") стороны. Интерфейс продуман до мелочей — он действительно удобен и предоставляет все необходимые функции (чего стоят только суперфункциональный дневник и весьма грамотная карта!). Но, что самое главное, играть интересно. Просто интересно, несмотря на то, что виртуально мир мы спасали не один десяток раз, а монстров перешинковали прям-таки бессчетное количество. Так что приятное времяпрепровождение, если вам по душе игры такого плана, гарантировано.

Слушаем, смотрим, ругаем...

Движок, как я уже упоминал, "от мозга до костей" двухмерный. И ничего плохого я в этом не вижу — все достаточно детально, красиво и ни капельки не тормозит. Приятный такой изометрический движок без лишних наворотов. Звук — на крепкую четверку. Нету таких великолепных мелодий, как в Zanzarah, нету такой "душевной" озвучки, как, скажем, в Syberia (и в той же Zanzarah), но выполнено все звуковое оформление "на уровне", добротно, без халтуры, за что разработчикам честь и хвала.

Ну вот — похвалили, теперь можно и поругать. А поругать есть за что. Во-первых, все-таки для RPG игра слишком перегружена экшеном, а для экшена — разговорами да квестами. Так что правильнее было бы позиционировать Divine Divinity не как "чистую" RPG, а как Action/RPG. Пусть звучит немного коряво, но зато честно и объективно. Во-вторых, у героя постоянно появляются обидные проблемы с pathfinding-ом — он так и норовит заблудиться в трех соснах;(. В-третьих, сюжет — прямой, как палка, и, в-четвертых, одетые вещи не отображаются с такой детальностью, как это было в Дьябле, — одетая на голову кастрюля (я же говорил, разработчики — приколисты еще те;) выглядит как обыкновенный шлем. Остальные "минусики" — в основном, мелкие придирки личного плана и баги, бОльшая часть которых оперативно поправлена в патчах.

...и делаем выводы

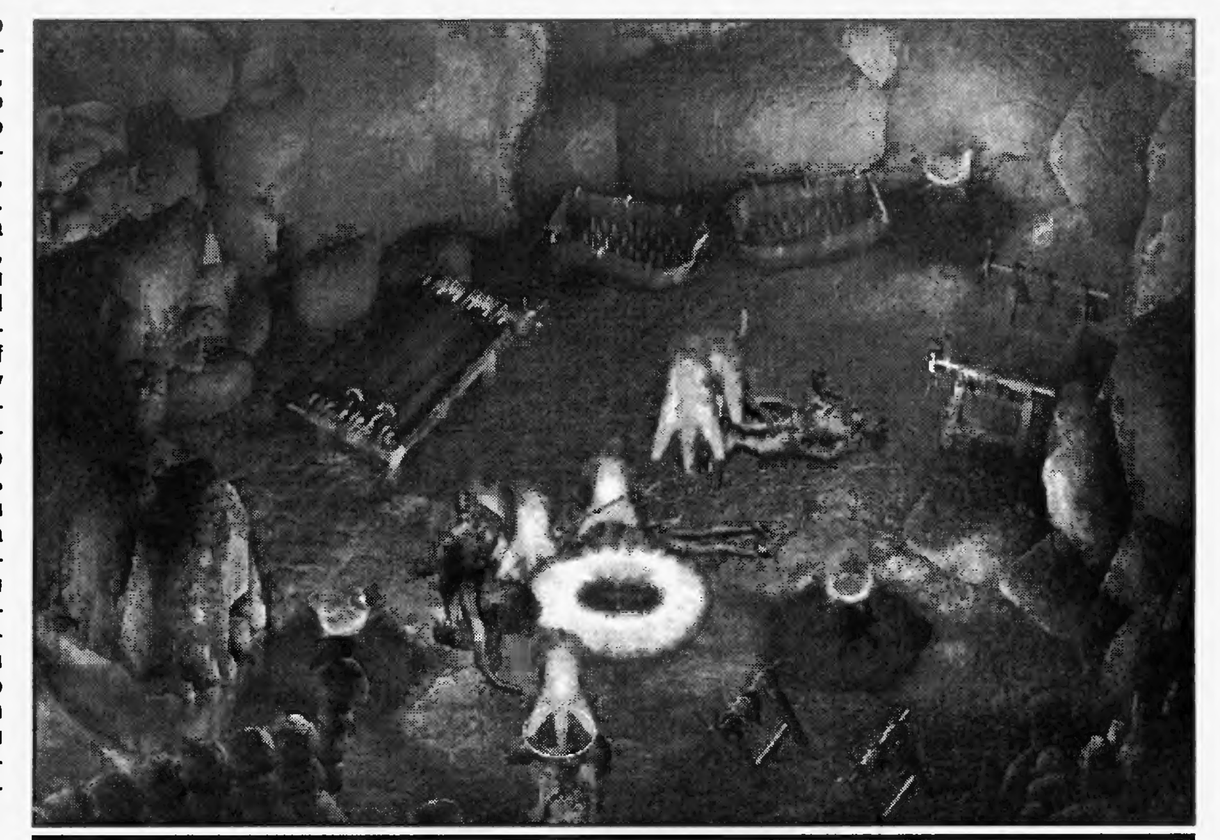
Вывод простой — у Larian Studios получилась замечательная игра, отличный "гибрид", который наверняка понравится не только ролевикам, но и любителям "чего-попроще", т.е. кликательных экшенов а-ля Дьябла. Divine Divinity умудряется не скатываться в лубочный примитивизм и не оставаться уделом избранных из-за высокой сложности — играть будет интересно всем. Игра захватывает, увлекает и уносит с собой, в волшебный мир по другую сторону монитора. Не пожалейте денег и купите Divine Divinity — она того стОит. Честно-честно.

Графика: [7.5/10] Звук: [7.5/10] Оригинальность: [7.5/10] Игровой интерес: [9.5/10] Общая: [8/10]

Вывод: очень приятная RPG, без сомнения, удачный дебют Larian в новом для себя жанре. Так держать!

P.S. Из FAQ по игре на сайте Larian (http://www.larian.com/Site/english/divinity/faq_general.html): "— Что будет, если я скачаю Divine Divinity с warez-ного сайта? — Ваш компьютер взорвется". Будьте осторожны, камрады, и играйте в лицензионные версии;).

Николай "Nickky" Щетько (nickky@tut.by)



Возвращение в Долину ледяных ветров

Игра: Icewind Dale II (2 CD)
Жанр: Role-playing game
Сайт игры: http://icewind2.blackisle.com
Разработчик: Black Isle Studios
Издатель: Interplay

Системные требования: P2- 350 MHz (P3-500 MHz Recommended), 64 Mb RAM (128 Mb RAM Recommended), 4 Mb Video card (8 Mb 3D Card Recommended), DirectX 8.0, 1500 Mb HDD Free Space.
Оценка автора: 5.5/10

Первая часть Icewind Dale в свое время наделала немало шума. Никто до сих пор не может понять, как игра, вышедшая сразу после выхода супер-раскрученного Blizzard'овского Diablo 2 и незадолго до релиза Baldur's Gate 2, смогла стать такой популярной. Данные обстоятельства были на руку парням из Black Isle Studios, и спустя полгода успех был усилен официальным адд-оном Icewind Dale: Heart of Winter. Однако последующее дополнение Trials of the Luremaster, которое ко всему прочему распространялось бесплатно, не оправдало возложенных на него надежд. Все это уже порядком поднадоело, хотелось чего-нибудь нового. И если бы разработчики немедля взялись за Icewind Dale 2 и выпустили его пораньше, то, возможно, успех был бы огромным. Но, как бы то ни было, сиквел вышел в еще более неудачное время — год, который уже давно побил все рекорды по выходу ролевых игр. И сейчас при огромном давлении со стороны конкурентов игра имеет призрачные шансы не то что на успех, даже на выживание.

Впрочем, так ли все плохо? Давайте разберемся.

А начну я, пожалуй, с сюжета. Как неоднократно упоминалось, РПГ без сюжета — не РПГ. Данное изречение уже давно стало аксиомой. Но, как это ни печально, сюжетная линия Icewind Dale 2 ничем не радует, скорее даже наоборот — разочаровывает. Снова север, снова орки, терроризирующие население, снова партия героев, для которой спасение человечества стало привычным делом. Опять бесконечные зачистки подземелий — все это не ново и, мягко говоря, надоело. Единственное, что заставляет взглянуть на игру, — это третья редакция правил D&D.

Итак, первым делом, как обычно, мы беремся за создание партии. Можно, конечно, выбрать из уже созданных, но ведь гораздо приятнее создать партию самостоятельно. Процесс создания персонажей очень сходен с Neverwinter Nights. Сначала выбираете пол, затем расу. А вот здесь, пожалуй, стоит остановиться поподробнее. У всех, кроме полуорка и полуэльфа, появились по две-три подрасы. Так, например, Dwarf не может быть просто Dwarf'ом — есть Gold Dwarf, Gray Dwarf и Shield Dwarf. И лишь люди могут оставаться простыми людьми. Профессий, как и в вышеупомянутом NN, доступно одиннадцать, из которых новыми в мире Icewind Dale являются Barbarian (Варвар), Monk (Монах) и Sorcerer (Чародей), каждый со своими интересными способностями. Затем выбираем мировоззрение, которое, как я понял, уже давно значительной роли не играет.

Нельзя не отметить появление так называемых фитов (feats). Фиты — это своего рода навыки, которые нельзя прокачивать. Они аналогично перкам из Fallout-а могут давать дополнительные возможности герою, повышать иммунитет к различным воздействиям и так далее.

Развивать своих подопечных можно сразу в трех направлениях (снова сравниваю с NN). Но при этом стоит помнить о некоторых особенностях: так, например, монах не сможет вернуться на монашеский путь развития, если хотя бы раз выбран другой класс. Развитие персонажа ограничено тридцатым уровнем. Теперь между персонажами различных классов не существует разницы в количестве опыта и level-up — все герои будут получать одновременно, но не так часто, как хотелось бы. И еще одно: люди, привыкшие прокачивать партию непосредственно путем массового геноцида, будут разочарованы. В новом Icewind Dale приличное количество опыта можно получить только за тех монстров, которые представляют реальную угрозу здоровью ваших подопечных, а всякая "мелочь пузатая" опытом практически не поощряется.

Как и в первой части, вы постепенно опускаетесь в многочисленные данжены, уходя далеко от "цивилизации". В процессе игры встречается много знакомых локаций, похожих заданий и прочего. Однако нельзя не поощрить старания сценаристов: игра стала гораздо разнообразнее, появилось много интересных квестов, большинство из которых можно выполнить несколькими способами. А самое главное — игра стала дольше, причем намного. И если первый Icewind Dale, особо не напрягаясь, можно было пройти за пару выходных, то теперь время прохождения увеличилось многократно, в некоторой степени благодаря искусственному интеллекту. Да, монстры действительно стали умнее, бои — гораздо сложнее и от этого интереснее, а поведение монстров — разнообразнее. Раньше в игре бороться с монстрами можно было лишь одним способом: "отбежал — пострелял, отбежал — пострелял...", а сейчас этот фокус не пройдет — обитатели ненавистных данженов приучат вас к механизму "save-load". Но больше всего порадовали монстры-маги, которые вовремя лечатся и вовремя помогают своим союзникам усиливающими спеллами.

Однако есть за что и поругать разработчиков. Самая главная проблема первой части перекочевала и во вторую. Pathfinding!!! Сказать, что он плох, — не сказать ничего, он ужасен, отвратителен... На глазах появляются слезы, когда видишь, что персонаж, находясь в двух шагах от моста, пытается обойти реку. Да, мои дорогие, бывает и такое... Кроме того, ваши подопечные стали настолько ленивыми, что без ваших указаний не ступят ни шагу. Даже когда вражина с наглым выражением лица будет дубасить кого-нибудь из ваших, то персонаж будет стоять как вкопанный и размышлять на тему "какие красивые будут похороны". Случай, согласитесь, тяжелый, но, как ни странно, к этому быстро привыкаешь. И персонажи уже не кажутся такими тупыми, а на pathfinding попросту не обращаешь внимания. Вот такой вот силой обладает Icewind Dale II. Мне очень не понравилось, как в некоторых игровых изданиях отозвались о сложности. Говорят, мол, для среднестатистического геймера игра очень сложна. А вникнуть во все тонкости генерации персонажей практически невозможно. Что я скажу по этому поводу? Я считаю себя среднестатистическим геймером, но назвать сложность завышенной не поворнется язык. А "во все тонкости генерации персонажей" вовсе и не надо вникать, достаточно прочитать данный обзор:).

Разработчики оставили никому не нужную возможность сохранять персонажей и проходить ими Icewind Dale II. Спрашивается: кому это нужно? Вот то-то и оно, что никому. Что? Что вы сказали, молодой человек? Вам надо? Извините, мне с вами не по пути. Также во второй ID перекочевало много ключевых особенностей первой части. Даже в плане графики игра почти не отличается от оригинального Icewind Dale-а двухлетней давности. Разработчики ограничились лишь ма-а-аленьким косметическим ремонтом: перерисовали интерфейс, новые портреты, всякие шмотки — все выглядит совершенно по-другому, но, подчеркиваю, ничуть не красивее, чем раньше.

Кстати об интерфейсе. Большие разрешения (игра поддерживает разрешения от 800x600 до 1600x1200) позволили поместить все три плоскости HUD'a, располагавшиеся раньше по периметру экрана, в одну нижнюю панель. Инвентарь стал больше и, что немаловажно, гораздо удобнее. Однако таких излишеств, как в Neverwinter Nights, вы здесь не найдете. Появились новые трехмерные эффекты, поддержка OpenGL, однако все это никак не сказывается на внешнем облике игры. А нужно ли это? Все равно 2D-RPG красивее, чем на движке Infinity, вы вряд ли когда-нибудь увидите.

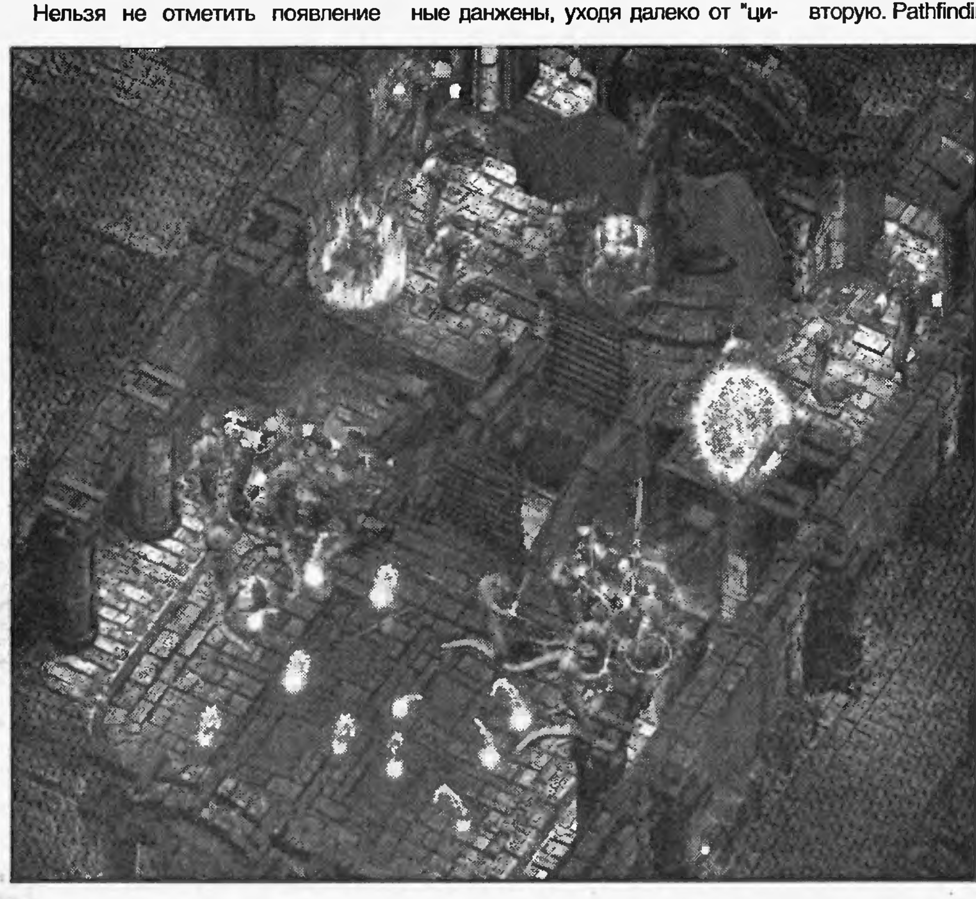
Со звуком то же самое. Мелодии, конечно, новые, но на старый лад. Медленные, подчас даже тягомотные темы, сопровождающие блуждающих по локациям приключенцев, готовы смениться на бравурные марши, лишь только дело дойдет до драки. Ну и славно. Я больше ничего и не ожидал.

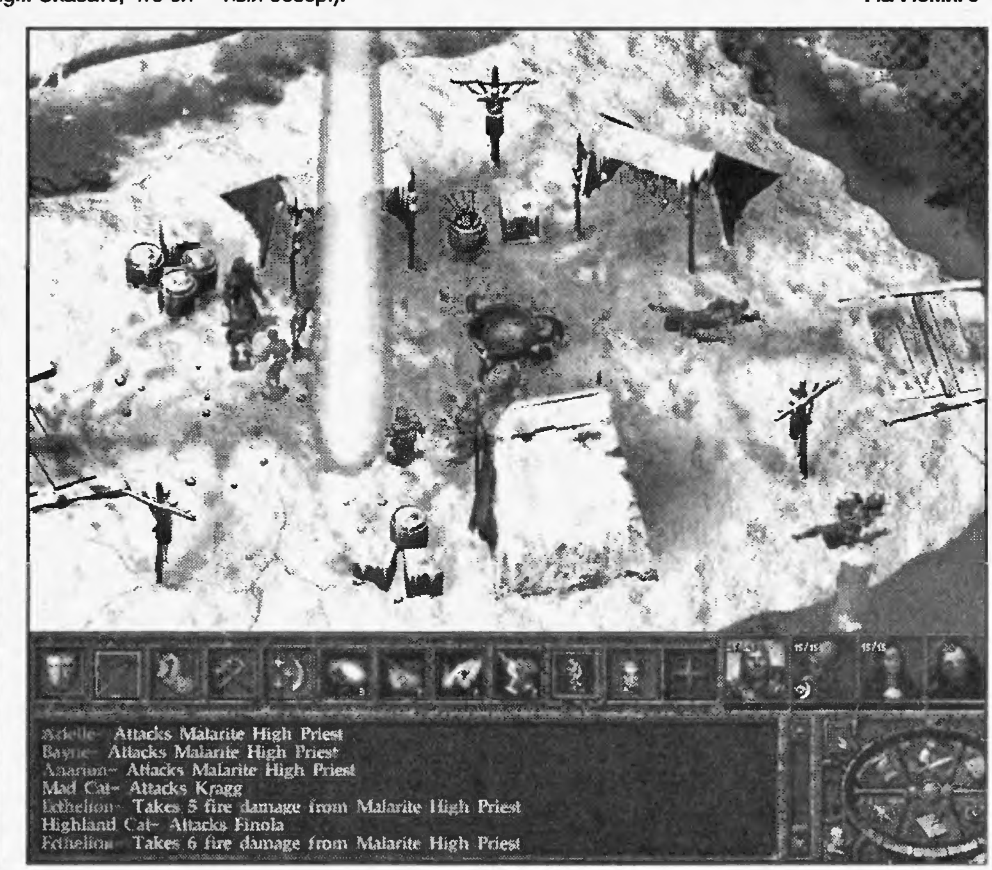
И что же в итоге? Если не считать нескольких монстров и горсти новых заклинаний, мы не получили ничего нового. 90% ожиданий не оправдались, обещания разработчиков оказались пустыми словам. Icewind Dale II рекомендуется исключительно фанатам (вроде меня;). Да и им, я уверен, игра не доставит удовольствия. Игра по-прежнему скучна, однообразна, даже третья редакция сета D&D не внесла в игру существенных изменений. Как видите нет ничего, что вызывало бы восторг. Прощай Icewind Dale II...

P.S. Относительно недавно в сети пролетел слух, будто разработчики суетятся и собираются сотворить что-то новенькое. Не знаю, правда ли это. Но хочется верить, что это будет Planescape Torment II. Вот здорово будет, если добрые дядьки из Bioware одолжат Black Isle для этой цели свой движок Aurora Engine.

Roll

Диск для обзора предоставлен точкой "Мир Игр" у торгового дома "На Немиге"





Оптическая радио-мышь от A4Tech

Откровенно говоря, о мышках марки A4Tech я в свое время был наслышан немало. Более того, ничего особенно приятного мне не говорили. Правда, тогда речь шла о совсем дешевых мышках, способных лишь своей ценой составить конкуренцию подобным лишь по цене. Ну, а устройство, о котором я хочу рассказать вам сегодня, является вполне серьезным конкурентом своим аналогам не только в плане цены, но еще и в плане своих технических характеристик.

Впрочем, на этот раз я не буду пичкать вас табличными цифрами — лучше просто расскажу вам об этой мышке. Кстати, "зовут" ее...

A4Tech Wireless Optical 3D Mouse (RFSOP-35)

Комплектация устройства не блистала особой изысканностью, но, как ни странно, "взяла" количеством. В коробке, по своему дизайну почти ничем не похожей на упаковки других фирм, обнаружился целый арсенал "запчастей". Там была сама мышка, два оригинальных аккумулятора, приемник, подключающийся исключительно к разъему PS/2, дискета (CD А4 "зажали":) с софтом и драйвером и... вы удивитесь, КАБЕЛЬ для зарядки аккумуляторов посредством порта USB.

Как вы уже, наверное, догадались, подключение мышки A4Tech Wireless Optical 3D Mouse производится посредством двух портов. Причем если PS/2 используется, собственно, для работы, то второй — исключительно для подзарядки аккумуляторов мышки (кстати, зарядка производится всего за 2-3 часа).

Говоря проще, теперь вам не нужно ставить мышку на подзарядку в "кроватку". Просто пользуйтесь ею, подключив кабель USB-порта (компьютер, перед тем, выключать совсем не требуется) к разъему в передней ее части, а когда красный светодиод в полупрозрачной стенке нижней части корпуса мышки перестанет медленно мигать — отключайте и носите (если нужно) A4Tech Wireless Optical 3D Mouse по комнате в пределах 2-х метров, пользуясь ею на любой незеркальной поверхности...

Да, эта мышка не проводная и даже не "инфракрасная". Она — "радио", что уже приятно. Ну, а, если учесть, что она еще и оптическая...

Теперь о дизайне. Не знаю почему, но мне очень нравится "симметричный" дизайн мышек (но не джойстиков). Особенно он радует тогда, когда разработчики создают "универсальное устройство" не из-за банальной экономии средств для себя, а для действительно комфортной работы "правшей" и "левшей", причем без дополнительных финансовых затрат (специализированные "леворукие" устройства иногда стоят несколько дороже) для последних. Вот и этот агрегат как раз принадлежит к таковым.

Итак, сама по себе выглядит мышка достаточно презентабельно. Тугие кнопки, чтобы не нажимать их случайно, и легкие, чтобы не создавать неудобства в использовании. Эргономичный дизайн, не позволяющий руке утомляться во время работы и игры (последнее особенно приветствуется:).

Очень удобное, оригинальным образом гофрированное колесико, находящееся между двумя основными клавишами на удобном расстоянии, проворачивается достаточно легко. Есть, конечно, некоторое сопротивление, но оно лишь окажет некоторую дополнительную услугу любителям "мышиных" игр. Особенно приятно, что характерных даже для мышек от Logitech неприятных "пощелкиваний" колесика скроллинга в данной мышке попросту нет. Просто чуть-чуть сопротивляется...

Радиоканалов всего два, и установить их нужно идентично как на приемном устройстве, так и на мышке.

Вот только показалась мне не слишком удобной функция "энергосбережения", отключающая мышь до первого "клика" буквально через пару минут, пока мышка не "двигается". Нет, штука, конечно, удобная, но немного "напрягает" с непривычки, когда отошел, например, к директору, вернулся, а мышь "тебя ждет". Только "кликни"...

Как вы сами понимаете, тестирование всей этой системы я производил исключительно в играх...

Окончательные впечатления от тестирования были таковы. Рекомендуется данной мышкой играть, в основном, "стратегам", RPG-шникам, "квестовикам" и CounterStrike-рам. "Аркадникам" и любителям симуляторов мышка, уверен, не слишком понравится. Ролик скроллинга будет очень удобен для переключения оружия, удобный дизайн — для долгой стратегической игры, ну, а оптическая технология и беспроводное подключение... Как сами оцените...

Стоит же A4Tech Wireless Optical 3D Mouse немногим менее 30-ти (!) у.е., что, как вы понимаете, весьма скромно, особенно для "радио"-мышки, да еще и "оптической".

SilentMan
SilentMan@tut.by

Радио-оптическая мышь A4Tech Wireless Optical 3D Mouse предоставлена интернет-магазином www.alextrade.shop.by

Коврик-фонарик

Не ожидал я, что моя статья о том, как из обычной мышки со скроллингом сделать оригинальную светящуюся мышку, окажется для вас столь привлекательной. В редакцию ВР пришло довольно много самых восторженных отзывов.

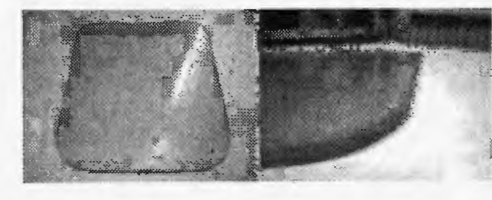
Ну что же, раз так, у меня в запасе есть еще одна оригинальная конструкция, которой вы сможете дополнить вашу оригинальную мышку, — это СВЕТЯЩИЙСЯ КОВРИК!

Итак, как и в случае с мышкой, первым делом вы должны будете выбрать материал, то есть лист оргстекла.

Оргстекло может быть как абсолютно бесцветным, так и цветным. Главное, чтобы оно было как можно более прозрачным и его оттенок не мешал проходить световому потоку.

В данном случае был выбран лист оргстекла зеленоватого оттенка размерами 500x500x6 мм. Только постарайтесь, чтобы оно было как можно более прозрачным и без царапин и мутных пятен.

Следующим шагом будет выяснение, какого именно размера вам требуется коврик. Я выбрал 250x200 мм, но он может быть и больше и немного меньше. Как сами решите. В любом случае стоит оставить небольшой запас.



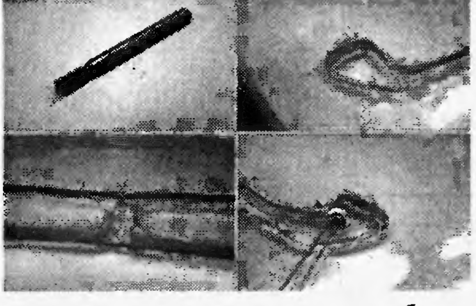
Теперь зажатым в патроне "дримелем" (шлифовальным диском) или просто напильником аккуратно скругляем углы граней заготовки по периметру, чтобы придать более приятную форму нашему будущему коврику.

Кстати, имейте в виду, что светиться будет именно эта обтачиваемая (мутная) область, а само оргстекло, по сути, является своеобразным световодом. То есть, чем больше мы закругляем углы граней к центру, тем большая площадь будет в последующем светиться. Если же яркий свет вам не нужен, просто аккуратно "пройдитесь" напильником по периметру, дабы придать коврику более опрятную форму.

Теперь берем буровую насадку, зажимаем ее в патроне и вырезаем внутри коврика канавки, в которых будут размещаться светодиоды и провода.

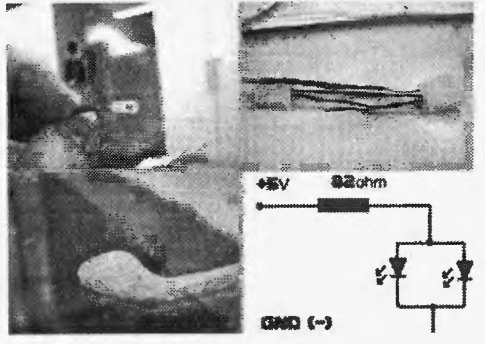
Канавки должны быть достаточно глубокие, но не насквозь, так что будьте осторожны, не переборщите.

Глубокие канавки требуются потому, что сами светодиоды имеют не слишком малый диаметр (5мм), но, тем не менее, должны полностью скрываться в канавках, да так, чтобы все было параллельно и ничего не выпирало. Также необходимо обточить некоторое пространство вокруг светодиодов, порядка 1.5-2 мм.



На роль источников света были выбраны красные светодиоды со следующими параметрами: яркость — 12-16 Кандел; напряжение питания — 2.1V; ток — 20mA. Данные экземпляры являются супер-яркими (как и тот светодиод, что мы использовали для подсветки ролика скроллинга мышки из ВР №8'2002), поэтому и стоить они могут чуть дороже обычных. Впрочем, 16 кандел — это довольно много, так что можете поэкспериментировать. Запитываться светодиоды будут от блока питания со стандартного Molex соединителя. Пять вольт дает КРАСНЫЙ провод, черный используется для "земли".

Такой разъем, если повезет, можно отыскать на рынке "Ждановичи", а если не повезет... попробуйте поспрашивать в фирмах, занимающихся сборкой и ремонтом компьютеров. Наверняка у них где-то завалялся старый кулер для процессора. Но только такой, который запитывается от блока питания, а не от материнской платы. Просто срежьте кулер — и вы получите тот самый соединитель, с отведенными от него пятивольтовыми проводами.



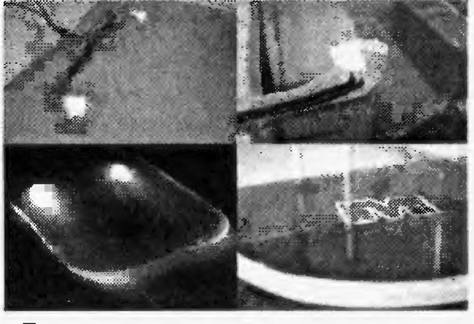
Светодиоды соединяются параллельно и подключаются через сопротивление (резистор) номиналом 82 Ом. Данное сопротивление необходимо, чтобы снизить напряжение с 5V до 2.1V, на которое рассчитаны наши светодиоды. Увеличением или уменьшением сопротивления можно регулировать яркость светодиодов. Так, например, если взять резистор с номинальным сопротивлением больше, чем в нашем случае, то светодиоды будут светить менее ярко, и наоборот, чем меньше сопротивление, тем ярче светятся светодиоды. В дальнейшем можете поэкспериментировать.

Кроме того, при желании вы можете включить в схему релейный выключатель, если вдруг свет вашего коврика вам надоест и вы захотите его выключить. Только ОБЯЗАТЕЛЬНО, прежде чем подключать все это к блоку питания компьютера, предварительно тщательно проверьте все соединения и полярности, иначе рискуете "спалить" винчестер компьютера, а может и не только его.

Итак, начинаем собирать нашу конструкцию.

Прозрачным скотчем заклеиваем пробуренные канавки, с заранее уложенными в них светодиодами и проводами. Коврик кладется на стол скотчем вниз. Как вы сможете убедиться сами, светится все сооружение весьма прилично и симпатично.

Если красный цвет вам не по душе, попробуйте использовать супер-яркие синие светодиоды яркостью 4.2 кандел. В темноте свет от такого коврика еще более впечатляет, правда при дневном свете красный несколько более заметен, да и стоят красные светодиоды гораздо дешевле синих.



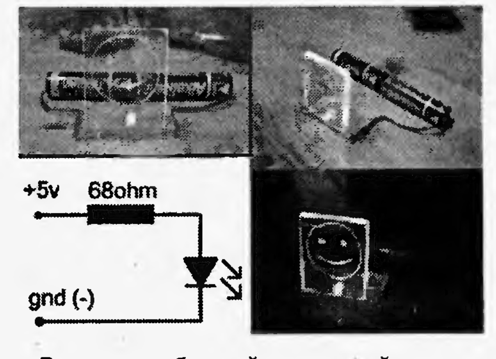
Если у вас не механическая, а оптическая мышка, рекомендую перевернуть коврик скотчем вверх и наклеить поверх него какую-нибудь ткань, иначе ваша мышка на прозрачной поверхности будет работать с перебоями, если заработает вообще.

Кстати, ткань поможет вам скрыть скотч, канавки и светодиоды.

В случае же с механической мышкой можно ничего и не наклеивать. Только постарайтесь не поцарапать прозрачную поверхность. Каждая мало-мальски глубокая царапина сразу же начнет светиться, что, поверьте, красиво выглядеть уж точно не будет.

Если же у вас действительно механическая мышка и вы ничего не наклеивали на поверхность коврика, можно ее украсить. К примеру, на некоторое время вы можете почувствовать себя в роли гравера и аккуратно процарапать или в буквальном смысле этого слова "выгравировать" в углу коврика какую-нибудь красивую "загогулину" или, к примеру, первую букву своего имени или... еще чего-нибудь. Только "гравируйте" именно в углу, чтобы не царапать основную рабочую поверхность коврика, то есть ту, по которой будет ездить мышка.

Кстати, подобная идея может оказаться вам полезной при создании, скажем, оригинального сувенира.



Возьмите небольшой квадратный кусочек оргстекла (в принципе, форма может быть любая), аккуратно и слегка опилите его по периметру (примерно как бы вы обрабатывали коврик, чтобы он не слишком сильно светился) и процарапайте посередине, к примеру, "смайлик".

Очень нежно просверлите в основании квадратика неглубокое отверстие и вставьте в него яркий светодиод желтого или зеленого цвета с параметрами такими же, как и те, что вы использовали в коврике. В качестве питания можно использовать две "пальчиковые" батарейки типа АА или ААА (одной недостаточно). Схему подключения смотрите на рисунке. Если вы действительно запитываете светодиод от батареек, от резистора можно отказаться, он служит лишь для понижения напряжения с 5-ти вольт до 3-х.

Соорудите небольшой постаментик и запрячьте в него батарейки. Можно использовать отсек для компактного последовательного соединения нескольких батареек, который давно имеется в продаже, причем для самых разных типов элементов питания. Наверху постаментика закрепите ваш улыбающийся сувенир. Установив все это на монитор, вы получите симпатичный предмет околокомпьютерного интерьера, который красиво и стильно светится в вечерних сумерках.

SilentMan SilentMan@tut.by

При подготовке статьи были частично использованы материалы сайта http://hw.metku.net

http://www.ratclub.ru/webstuff/demagog.html — методы нечестной полемики

Лучшая защита — нападение. Это прописная истина. В большинстве случаев отвечать на ругань руганью и хамством на хамство не стоит, но нередко методы "нечестной полемики", увы, приходится применять.

В статье автор попытался структурировать, собрать воедино сведения обо всех "не самых честных" методах победы в споре. Материал будет интересен как матерым спорщикам/флеймерам (для систематизации "знаний и умений"), так и всем остальным людям, участвующим в заочном (форумы, чаты, переписка...) общении для анализа и подготовки достойных методов словесной обороны.

http://home.tula.net/dimon/h/lazer.htm — связь двух компьютеров на лазерных указках

Если вы умеете (и любите) работать с паяльником, то эта небольшая статья — для вас. В статье приводится схема (с пояснениями) комплексного устройства, позволяющего осуществлять прием/передачу данных посредством лазерных указок (заявленные автором параметры: дальность — 300 м, скорость — 115200). Достаточно интересная идея, хотя и не самая новая.

http://daer.narod.ru/ — сайт о соционике

Соционика — наука, исследующая типы восприятия информации человеком. Утверждается, что таких типов всего 16, и на протяжении жизни тип не меняется. На сайте вы сможете найти множество полезной информации как для новичков, так и электронные версии книг для профессионалов. Честно говоря, на практике проверка соционических постулатов у меня пока идет с трудом, но, полагаю, что это — проблемы мои, а не науки;).

Так что всем интересующимся камрадам всячески рекомендую ознакомиться. Практических методов применения — уйма, начиная от возможности лучше разобраться в самом себе и заканчивая принципами "подбора ключей" к нужному человеку.

http://dklab.ru/chicken — сайт для начинающих (и продвинутых) Web-программистов

Сайт Дмитрия Котерова, автора хорошей книги "Самоучитель по PHP4", а также пакета "Денвер" (ДжентельменскийНаборВебРазработчика). Собственно, пакет и небольшие заметки ("наблы") и представляют основной интерес. Если вы не в курсе, что такое PHP вообще, и не собираетесь заниматься Web-программированием, то, собственно, по этому адресу вам заходить и не следует.

Заинтересованным же личностям порекомендую зайти на сайт и узнать, что "Денвер" представляет собой легконастраиваемый пакет, включающий в себя инструментарий для отладки SSI-приложений на локальном компьютере (Apache, PHP4, MySQL...), а также некоторые другие интересные вещи.

http://www.calc.ru/sad.php — калькулятор "ВСЕ во ВСЕ"

Забавный и достаточно полезный проект, позволяющий легко переводить величины из одной в другую в разных областях науки и техники (углы, передача данных, объем, скорость и др.). Полезно, если нужно выполнить специфический перевод, а под рукой нет спецлитературы.

Линки на интересные сайты — принимаются, личные сайты — не рецензируются, рукописи — не возвращаются;). Пишите, короче...

Николай "Nickky" Щетько
(nickky@tut.by)



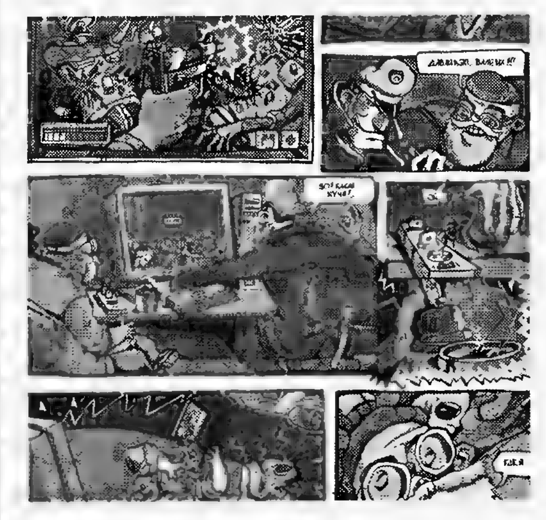
http://caricatura.ru/zarisuem/. "За рисуем!". Карикатурный стеб на тему передачи "За стеклом". Суть "безобразия" проста и привычна: рисуем карикатуры, шаржи, коллажи и комиксы на тему участников, событий, организаторов и, конечно, поклонников проекта ТВ-6 (бывшего) "За стеклом" и других новомодных телевизионных проектов.

http://www.antcam.com/. "Муравьиная камера". Представьте, здесь расположилась Web-камера, установленная в... муравейнике. Вы можете хоть круглыми сутками наблюдать за жизнью этих работяг. Камера установлена в разрезе муравейника. Кроме того, на сайте масса информации о шестиногих обитателях этого мира, зарекомендовавших себя самыми трудолюбивыми существами. Правда, все по-английски. Также есть возможность посмотреть видео в потоковом формате из жизни муравьев.

http://exile.ru/151/materials/europeans-chart.html. "Что европейские нации думают друг о друге?". Довольно забавная табличка, раскрывающая суть непритязательных отношений между людьми разных наций. Вот, например, бельгийцы считают, что немецкое пиво ужасно, а последние, в свою очередь, уверены в том, что бельгийцы недалеко ушли от уровня развития неандертальцев.

http://www.vectorlounge.com/04_amsterdam/jam/wireframe.html. "Виртуальные дергалки". Вам никогда не приходилось выступать в роли кукловода? Именно здесь представилась уникальная возможность обрести некоторую власть в свободе управления человеческим скелетом — именно так представлен искомый объект. Дергая за ниточки, можно добиться самых причудливых кривляний — забавно, ничего не скажешь. Поблагодарим же Macromedia за ее отличный продукт — Flash.

http://www.illustrator.ru/project/comics/. Серия комиксов "Глюк и Отходняк". Двое придурков сидят в центре Бермудского треугольника. Капитан и боцман подводной лодки в центре острова сталкиваются с различными компьютерными глюками и преодолевают их совершенно нетривиальными путями. Вся соль этой серии — в текстах, где, как в "Алисе в стране чудес", перепутывают-



ся и по-разному трактуются термины и фразы. Здесь же еще одна подборка комиксов "Дара". Шпионский боевик, главная роль в котором отводится крутобокой бабе Даре (читай "Ларе"). Она шмыгает по всяким заданиям, стреляет, дерется и периодически демонстрирует свои большие и круглые женские прелести. В СисОпах (Админах) у нее ходит некто Кулер. Действия, как правило, привязываются к сюжетам и сценам известных компьютерных игр. Всего на страничке представлено порядка трех десятков комиксов.

http://www.kf.ee/flash/multloto/knock.htm. "Knock'em Dead". Этот мультфильм рекомендуется смотреть с несколько зажатым носом, правда не вам, а скорее другому персонажу.

http://pivovarov.paragraph.ru/lj/Dan_Gedankenleser.HTM. "Виртуальный отгадыватель мыслей". Здесь расположилась довольно старая и известная методика, впрочем, действующая на удивление эффективно, позволяющая компьютеру отгадывать ваши мысли. Рекомендовано всем сомневающимся в существовании у компьютера сверхспособностей.

http://vital.keytown.com/clicking.htm. "Бесконечный клик". Очень веселенький сайт, хотя некоторых слабонервных людей он может довести до белого каления.

http://www.whitetrash.nl/ohah/. "Ох-ах!". Что-то вроде развлечения для слепых. Довольно забавное решение для тех, кто не имеет времени или желания на посещение кинотеатров.

http://members.tycos.nl/amazingart/. "Amazing Art — optical illusions, hidden images, impossible objects, upside down". Очень большая подборка изображений с примерами всевозможных иллюзий и невозможных фигур, содержит множество картин



как известных, так и неизвестных авторов. Здесь вы найдете: неоднозначные полотна, оптические обманы, "вверх тормашками", скрытые изображения, невозможные объекты, таинственные объекты, загадки.

http://b3ta.com/hecatorshecat/. "He-cat or She-cat?". Занимательный тест для любителей животных. Попробуйте-ка угадать по морде животного, кот это или кошка.

http://yep.sugar3.com/cards/yep_view.html?HUgen/YEP_jblo_DirtyDance_SP. "Особый танец в вашу честь". Здесь расположилось небольшое шоу с несколько замысловатой изюминкой. Какой? Оцените сами.

http://tts.lt/~madigor/good.htm. "Улучшатель настроения". Вещь известная и довольно глупая, но, вместе с тем, пользующаяся популярностью. Вводите в форму свое имя и получаете массу комплиментов. Ну чем не безудержная радость?

http://www.flyingpuppet.com/shock/legato.htm. "Виртуальный балет". Музыкальное оформление — замечательно, анимация — увлекательна, обратная связь — интерактивна. Здесь расположился небольшой балет на shockwave.

http://www.duckplanet.com/. "Виртуальный музей резиновых уток". Собрание из просто огромного числа резиновых уток. Подумайте только, ну кому могло прийти в голову создание подобной коллекции. Интересно, что можно с этими треклятыми утками сделать?

http://www.globalcomm.ws/voicechat.php. За последние несколько лет чаты практически не менялись. Разве что становились немного быстрее, обрастали графическими элементами, но не более. Чем дальше, тем скучнее становилось их посещать. Вдруг обнаружилась удивительная вещь: голосовой чат с поддержкой full-duplex режима, так что есть совершенно уникальный шанс поболтать с иноземцами. Следует отметить, что чат позволяет одновременно и слушать, и разговаривать, в отличие, допустим, от переговоров по рации. Качество звука отличное, больших скоростей не требуется.

http://www.boners.com/content/787521.1.jpg. Особо рекомендовано прочтение надписи внизу картинки. Коллаж будет понятен только тем, кто знает, о чем идет речь.

http://62.210.133.81/ev/flash/clips/. Три Flash-мультфильма (absente, jours, quai), сделанных Яном Тирсеном, автором музыки к фильму "Амели". Мультики своеобразные, небездарные (музыка, разумеется, очень хороша), но учтите: каждый мультфильм достаточно объемен.

http://www.arcadetown.com/realspace2/selectsize.asp. "Realspace 2 — Emperor's Revenge". Космическая аркада. Управляя почти неуправляемым космическим аппаратом, вы должны пройти несколько миссий, расстреляв ужасное количество врагов. Трафика сожрет порядочно: около мегабайта.

http://www.amontillado.sp.ru/flash/microscope.html. Веселый водевиль о единении человека с природой. Правда, концовка трагична: за все надо платить.

http://www.tetrisarena.ru/. "Не тормози — Тетрисни!". Тетрис онлайн. Да еще один на один с живым игроком плюс ведение рейтингов. Игра ведется на два стакана по обычным правилам: в стакан непрерывно падают фигурки, при полном заполнении одной строки она пропадает. Отличие лишь в том, что если вы убираете одновременно более чем одну строку, то вашему противнику на дно стакана наливаются строчки, заполненные с вероятностью 50/50. Хочется верить, что тетрис — это не азартная игра.

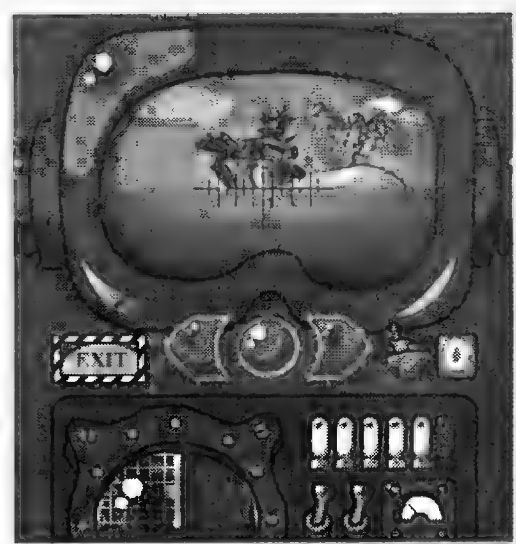
http://www.djangar.ru/prikol.php. "Тыгдыц-тыгдым!". Внимание! Впервые Тыгдымский конь записан на пленку! Включите звук и слушайте. Через 5 минут с вами может случиться истерика.

http://www.nabiscoworld.com/Games/tr_shock_trff.htm. Очень неплохая аркада на shockwave: гонки по пересеченной местности. Машинка управляется только мышкой. Просто поводите курсором над экраном — и сразу же все поймете. Необходимо объезжать препятствия, обгонять соперников, собирать бонусы.

http://borda.ru/tree/re.pl?schelchok-00003203-000-0. "Генеральному директору Иегове от начальника маркетингового отдела Гавриила". Вся переписка.

http://cw.walla.co.il/archive/37755-12.jpg. Нет, это не чудеса генетики и не Photoshop. Просто почему-то именно в таком виде продаются цыплята на базаре города Амман, что в Иордании.

http://www.fao.lv/onlinegames/flash/batle.html. "Морской бой". Flash-игрушка по мотивам игрового автомата, в который, помнится, нужно было кидать



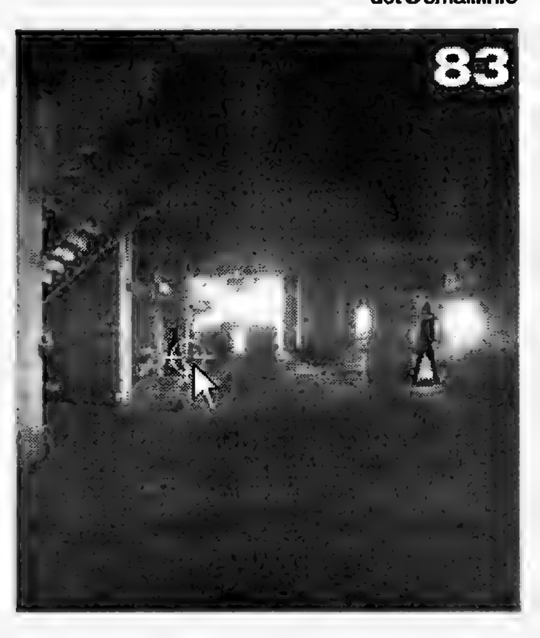
пятнадцать копеек. Но вот почему при выигрыше пишется "You winner!" на английском -совершенно не понятно.

http://www.ffiends.com/Games/Pug/Game.jsp. Нечто, напоминающее старый добрый Sokoban. И сделано неплохо — полчаса времени убить можно запросто.

http://www.gamesdomain.com/GamesArena/motor/. Простенькие, но вполне трехмерные мотоциклетные гонки, сделанные на Java. Не шедевр, зато грузятся быстро и много трафика не съедят. Короче, посмотреть можно.

http://www.21stcentury.co.uk/games/warv4.asp. Flash-игра, похожая на классическую Mad Dog McCree. Пустой завод (или что-то в этом роде), множество врагов буквально за каждым углом... Неплохая тренировка кисти руки.

Юрий Стрельченко
dot@smail.info



"Глядя, как играют дети,
Можно быть вполне спокойным,
Что вовек на белом свете
Не пройдут раздор и войны."
печальная истина от И. Губермана

Хорошо вести войну на экране монитора. Бац — пожертвовали одной атакующей группой, напали сзади другой, и вот она — Победа! Хорошо стрелять, держа палец на кнопке мышки, а не на спусковом крючке. Оп-па — "террор" упал. "Контры" выиграли. 1:0. Хорошо, сидя в тепле и уюте, критиковать войны и террористические акты, хорошо порицать действия политиков, зная лишь из газетных заголовков, что "там" творится на самом деле. Однако именно этим я, с вашего позволения, собираюсь заняться. Причину, надеюсь, никому объяснять не надо?

Homo homini lupus est — "человек человеку — волк". Очень справедливая фраза. Человек — существо жестокое, и войны — любимое его занятие. С тех самых пор, когда наши далекие предки объявляли войну соседнему племени за то, что те охотились на чужой территории, человечество ведет постоянные войны. Кто-то из утопистов прошлого века наверняка думал, что в двадцать первом веке люди забудут само слово "война", хиппи-пацифисты наивно полагали, что их демонстрации смогут что-нибудь изменить и установить мир во всем мире. Увы, "мир" — понятие, похоже, противоречащее человеческой природе вообще. "Но жили же как-то в мире!" — воскликнет читатель, и будет, разумеется прав. Отчасти. Мир — гармония, умение жить в согласии с собой, с природой, с окружающими людьми. Много ли вы знаете таких людей? И я не знаю. Нахамили, поссорились — война. Вы слушаете одно, мы слушаем диаметрально противоположное — война. Помните, как в детстве: "Ну все, гад! Теперь — война! Уходи с _моей_ песочницы!". Неважно, что локальная. Неважно, что в большинстве случаев — без кровопролития. Маленькая такая "войнушка". А теперь умножим все, например, на тысячу. Вы верите в одного бога — мы в другого. И хотя никто ни одного, ни другого бога в глаза не видел — война. Мы одного цвета кожи, а вы другого — тоже война. Вот уже появляются и кровь, и боль, и настоящая ненависть в сотнях сердец. Умножим на миллионы — получим другие войны. По масштабам, по количеству жертв. Но суть-то — одна и та же!

Войны — результат ослиного упрямства одних и непрошибаемой глупости других. Так как мы, увы, не можем повлиять ни на умы тех, кто отдает приказы, ни на умы тех, кто наделен властью контролировать отдающих приказы, давайте попробуем жить в "локальном" мире: с собой, с людьми, с природой... И если, в конце концов, каждый (или хотя бы большинство) на Земле поймет, что силой добиться мира нельзя, если все поверят и смогут жить терпимо, в мире, то у человечества будет действительно светлое будущее. В противном случае... поиграйте в Fallout и посмотрите, что будет в противном случае. Ну вот, я все сказал.

Теперь переходим к тому, что сказали в своих письмах вы, уважаемые читатели...

[Raolin]

Здравствуй, "наша почта"! Здравствуй, Nickky! Я вообще по поводу графики в играх вам пишу. Вокруг только и слышу: "Главное в игре — графика". Закопебали уже!!! По-моему, так говорить-то могут никак не опытные геймеры. Вот говорю я: "Будешь ли ты играть в игру, если там графика убойная, а сюжет со звуком — никакие?" А тот рогом уперся и отвечает: "Да что там сюжет со звуком. К черту их. Главное — это графика!" Хочешь не хочешь, а такие разговоры угнетать начинают. Вот, к примеру, M&M 8 и M&M 9. Ну улучшили графику в 9-ой части, но что же она, от этого лучше сделалась?

Графика — да;). Игра — нет.

Или тот же незабвенный CounterStrike. Графика вроде бы невзрачная, а сбалансированное оружие и отличные карты из игры хит сделали. Может, навороченная графика, наоборот, помешала бы? А Starcraft родной наш. Сколько ему лет-то, не забыли? А в клубах до сих пор играют, и не просто играют, а кланы создают и чемпионаты проводят. Одним словом — бессмертный хит, классика.

Согласен целиком и полностью.

Опять же, незаурядная сбалансированность и супергеймплей. Кстати, судя по количеству вопросов в ВР относительно Fallout-ов (1,2), то вообще ощущение такое, будто только в них и играют. Опять же — сюжет и атмосфера благоприятствуют. И таких примеров много-премного. А звук-то те, кто про крутую графику говорят, вообще отменили. Ну, хорошо. Я вот что скажу. Заберите у "Героев" (3 или 4) графику красивую и на средненькую такую замените. И что? Ничего не изменится в смысле интересности. А звук уберитека. Моргнуть не успеете — и нет "героев".

А геймплей заберите. Оп-па, уже и игры нет!;)

Конечно, хорошая графика — это хорошо. Но если в игре нет сюжета хорошего и геймплея, то я, не задумываясь, графику на них поменяю.

Конечно, не стоит ударяться в крайности и кричать, что графика — самое главное. Ровно как не стоит говорить, что графика совершенно не важна. Нет уж, тут действует старая мудрая поговорка. "Встречают по одежке, а провожают по уму" гласит она. Хорошая графика не только радует глаз эстета, но и помогает глубже прочувствовать игру, погрузиться в ее виртуальный мир. Но хорошая графика не главное, и те, кто упорно продолжает доказывать обратное, я думаю, ошибаются.

[Maxidrom]

Привет, уважаемая ВР!

Я большой поклонник вашей газеты, всегда читаю ее от корки до корки. Хочу возразить письму от P@angerous'a, так как он не прав. Ссылки на ресурсы в И-нете должны прилагаться. Лично я не понимаю, неужели так трудно сходить в интернет-кафе/клуб?

Ведь объем газеты невелик, как редакция может написать прохождение, допустим, миссии в игре Hitman, которое должно занять целую страницу. И вообще, прежде чем что-то писать, вначале подумай:).

Вот-вот! Присоединяюсь к последнему пожеланию. Только не в отношении конкретно D@ngerous-a, а вообще всех. Подумай, напиши, перечитай, проверь на ошибки (очень желательно) — и только потом отправляй. Грамотные и интересные письма куда как приятнее читать...

[Artiom Dashchinsky]

Здравствуй Nickky!!! Я хотел в некотором смысле продолжить тему "Геймеры перестают читать книги" Sauron'a и Apocalyps'a:). Да, действительно мы перестаем получать знания из книг, но при этом мы и перестаем двигаться, заниматься спортом. Каждое утро (или ночь) мы встаем (а иногда даже не ложимся!), чтобы провести ближайшие 5 (+/- 2 часа) часов в Интернете, проходим мимо зеркала и видим... красные глаза за сантиметровыми линзами очков, тощую фигуру;) — страшно становится!

Ну, это ты утрируешь:).

Да и вообще спорт — полезная штука! К примеру я — успеваю учиться, заниматься спортом и очень даже преуспевать в компах. Так что "ГЕЙМЕРЫ ВСЕХ СТРАН, ЗАНИМАЙТЕСЬ СПОРТОМ!"

А насчет спорта — полностью согласен (сам обожаю волейбол, футбол, настольный теннис) и подписываюсь под этим призывом.

[Денис Куделка AKA dmk[predator]]

Привет Nickky! Как дела, брат по разуму? Небось завалили тебя email-ом, а тут я еще со своей макулатурой. Всегда хотел тебе написать, а вот теперь совсем немноготу стало. Я "ВР" не так давно читаю (с декабря), но твоя рубрика меня сразу привлекла. Ведь где еще можно почитать, о чем думают такие же, как ты? На заборах и стенах:)

По поводу письма Александра Данилова в "ВР" № 5. Полностью с ним согласен насчет русских игр. А что наши игры не так часто в хит-парадах, так вот что скажу: там, за бугром, просто всех жаба давит, что не они придумали "демиургов" и другие такие же игры!

Да, хорошая игра "Демиурги" (ну и "Аллоды" до кучи). Блистателен "Ил-2 Штурмовик". Хорош "Шторм". И что еще? Пара-тройка игр и все... Конкурентоспособных продуктов пока (надеюсь, что только пока) слишком мало. А талантливых ребят и идей очень много. Что же мешает — непонятно. Я думаю, что мешает некоторая "национальная скованность", что ли. Человек, всю жизнь проживший в стране, где AutoCad, Photoshop и любые игрушки можно купить за 3$, навряд ли поймет, что на играх можно делать деньги. И будет душить в себе любимое дело, занимаясь программированием баз данных или администрированием "1С-Бухгалтерии". У них, там, за бугром, — это большой бизнес. А у нас только-только начинают это понимать.

Да, каждый может сделать игру. У меня у самого куча идей. От FPS до RPG и квестов. Вот поднакоплю деньжат (потому и не шлю email-ов), куплю комп, выучу язык программирования и примусь за работу.

Давай давай. Потому что самые замечательные идеи ничегошеньки не стоят, когда остаются в голове.

Я даже подчеркнул черной ручкой эти слова насчет Blizzard и Westwood (буду использовать в качестве девиза). Но кривовато получилось: смеялся так, что упал со стула. Но вот, перечитал эти слова и снова упал.

[примечание: уважаемый Денис, очевидно, имеет в виду следующую фразу Александра Данилова: "Так создайте такой геймплей, чтобы Blizzard упал со стула и подавился пончиком, а сверху его придавил Westwood, бьющийся в конвульсиях сердечного приступа"]

И пару слов о письме Jacome Kazanove. У нас в Солигорске тоже хотят клуб закрыть (слава богу, что один и не самый козырный). Все дело из-за ночных игр. Ночные теперь запретили, а Reactor (клуб так называется) закрывают. Теперь я (а мне уже 18) и мои друзья не можем сходить. Облом. И еще прикол: прямо во дворе моей родной 10-й школы открылся компьютерный клуб. Некоторые туда уходят с уроков. А тетка-администратор ничего и не скажет. Т.к. у нас в школе плохие компьютеры (корветы), то мы раз в две недели ходим в этот клуб на урок информатики... на полчаса. Так она еще и кричит: "Убытки несу, убытки. Платите 800 р. и зависайте..." Но вот помещение-то клуба школьное (аренды-то ни фига не платит, только за электричество) и все. Могу даже полный путь дензнаков указать: наши руки -> ее загребущие -> сейф -> руки директора. Вот так-то.

А насчет книг: читать надо, даже очень надо тем, кто хочет стать "игрописателем". А стихи есть классные и у классиков:

[дальше приводится верш Пімена Панченкі "Мала сказаць: ненавіджу..."] Пожалуй, я воздержусь от его цитирования. Любой заинтересовавшийся легко сможет найти его.

Стихотворение писалось, когда полупроводниками и не пахло, а такое чувство, что это писал заядлый квако-контерстрайщик. Тут про все: про ламеров, про кемперов, про клоны к играм, про софт, про вирусы и т.д. и т.п. Ну, вот вроде и все. Пока.

P.S. A Duke Nukem действительно классика, супер. И моя первая игра на PC в далеком 97 году.

Вот и мне захотелось вспомнить, какая же была у меня первая игра на PC... АФАЙР, незабвенный Digger или Tower. Или Black Cat? Не помню точно, блин... А еще раньше, на ZX Spectrum-е, первой игрой, в которую я поиграл, был какой-то из видов тетриса.

[Сергей K. aka jeebs]

Здравствуй, Виртуалка! Я пишу это, скорее, чтобы самому высказаться, а не чтобы меня послушали. Я хочу поговорить о новом поколении игроков. Я считаю, что я старой закалки, ибо я не могу понять людей, которые кривят носом от второго ку, типа, графика лажовая и тому подобное, но когда эта игрушка вышла?! Я сгораю от зависти к тем, кто еще не видел Fallout2, а они вертят носом: что за бред, графика — отстой! Да я за такое в нос готов врезать, да и графика второго фола и сейчас неплоха. А какой у этой игрушки геймплей! Или первый X-com? Ответьте, какая игра заставляет вас ночью думать, что еще сделать, чтобы убедить совет финансировать вас еще месяц?

А теперь? Возвращение в замок Вульфштайн! Зомби в подвалах гестапо — это пошло! Но графика рулеззззззз, а что еще нужно теперешним игрокам, у которых в голове отморожeнная GTA3? Извините за такую злобу, но наболело. Может, есть еще люди, способные ценить в игре интересный геймплей и вспоминают времена (со слезами на глазах), когда были ошарашены красотой DOOM и Fallout?..

Если человек считает, что лично для него форма (в данном случае — графика) важнее содержания (сюжета) — то это его проблемы. Может быть, со временем придет понимание. А может и нет. Doom, Fallout... Я вот вспоминаю, как поражался красоте Hocus Pocus — первой мною увиденной VGA игре. Это да, это было сильно.

[Александр aka Mindoug (бывший КБ)]

Привет, Никки и редакция "ВР"! Иногда (теперь все чаще) обозреватели стали употреблять незнакомые знаки после слов (типа смайликов). Не могли бы вы опубликовать список наиболее употребительных.

Это смайлики-то — незнакомые знаки? "Ну вы, блин, даете" (С):)

Предлагаю создать ВР'овские обзорные значки. Уверен, что часто свои чувства по поводу игры нельзя выразить только словами. А если что, читатели помогут.

Предлагайте и помогайте. Честно говоря, мне смайликов более чем хватает — правда, я постепенно склоняюсь к мысли, что использование смайликов стоит ограничить эпистолярным жанром и чатами — в публицистике, и, тем более, в литературе автор должен уметь показывать свое отношение к чему-либо не с помощью смайликовподсказок ("вот тут поставим;(, потому что я хочу, чтобы вы знали, как это горько...", "...а тут будет:), типа, "упала попата" — всем должно быть смешно"), а обычными языковыми средствами.

Огромное спасибо Волчьему Хвосту. За такую идею памятник надо ставить (прим. ред.: речь шла о том, чтобы вместо непривычных ников, типа MegAKilleR, gamer`ы присмотрелись к более родным для нас именам, например, к именам исторических персонажей). Теперь я меняю свой ник на Mindoug'a.

Насчет фильмов. Тут вообще "на вкус и цвет товарищей нет". Одному нравится одно, другому — другое. Мне лично не понравился ни один из фильмов по мотивам игры. В том числе и Мортал Комбат. Мочилово классное. Но классные тут только эффекты. Сами драки примитивны и их мало.

Ты как-то сам себе противоречишь. То "мочилово" классное, то драки примитивные... Насколько я понимаю, "мочилово" и драка — слова-синонимы;)

При публикации кодов к Анрилу была допущена маленькая неточность: iamtheone надо вводить перед игрой, когда дают возможность осмотреть карту, а после этого можно вводить другие коды. Также я рад, что вы опубликовали мое письмо (прим. ред.: см. письмо Александра АКА КБ в ВР №9`2002). Лично я просто хотел поставить на место Папкова В.В., а получилось: "Вот такое письмо-провокация. Ждем комментариев общественности". А как представлю, что эта общественность — 20.000 человек, так прям страшно становится.

Но комментарии из этих 20.000 прислали если не единицы, то десятки;).

Последние полтора года "ВР" и "КГ" в прямом смысле заменяли мне любую литературу и книги.

Это очень зря. Наша газета, конечно, лучшая;), но книги — это другая весовая категория.

Один только обзор Red Faction перечитывал больше 15 раз. А сейчас Виртуалка стала меняться. И не в лучшую сторону. Она становится все больше неинтересной. И это замечаю не только я. Последние номера я вообще только раз прочитываю.

Ты знаешь, вообще модно говорить, что раньше трава была зеленее, солнце ярче, а "ВР" (или что-нибудь другое) — интереснее. И таким грустным, усталым голосом: "Что ж вы так, ребят? Сдаете, блин!..". Это я к чему говорю? А к тому, что если мы не услышим от вас конструктивной критики (кстати, анализ присланных анкет нам весьма в этом деле поможет), то и лучше (на ваш взгляд) стать не сможем. Поэтому пустые слова "а раньше..." — не принимаются. Принимается — конструктивная критика. Ее можно высказать в письме или на сайте редакции www.nestor.minsk.by/vr (раздел "Письма в редакцию"). Оставляйте там свои мнения — ведь теперь мы можем переписываться и в online.

Почтальон Nickky (nickky@tut.by)

Сегодня "пасхальный привет" передается вам из игры Max Payne. Не удивлюсь, если вы, играя в нее, не заметили ни одного прикола. Что ж, пора исправить это недоразумение...

Часть 1: Американская мечта (Part I: The American Dream)

Глава 2: Выйти с места преступления. (Chapter 2: Leave From The Crime Scene)

1. В самом начале уровня посмотрите вниз и направо — вы увидите дыру в стене.

Туда надо кинуть гранату (наберите getgrenade в консоли). После этого в целях миссии (F2) появится пункт "объявил крысам войну" ("Я I had declared war against rats"). Дальше, после кросса по затопленному туннелю и убиения трех гангстеров, поднимитесь по лестнице наверх. Там вы увидите много крыс. Постарайтесь быстро расстрелять вторую люстру справа от вас (та, которая не горит). Крысы разобьются на две команды и устроят deathmatch с помощью Desert Eagle'ов. Если ваша команда (та, которая останется рядом с вами) победит, то остаток присоединится к вам; если нет, то оставшиеся крысы откроют по вам безжалостный огонь, выжить под которым очень тяжело.

2. В центральном зале хранилища рядом с пультом открытия дверей наверху мигает сирена. Если ее расстрелять, Макс поблагодарит вас.

Глава 3: Разыграть из себя Богарта (Chapter 3: Playing It Bogart)

1. За комнатой Rico Muerte (там, где ловушка с дробовиком) есть туалет. Напротив туалета — сломанная дверь. Если ее разбить (любое оружие сгодится), то перед вами предстанет комната с окнами. За окнами есть карниз, ведущий направо, в другую комнату. В ней лежит мужик с вбитым в спину колом, а рядом надпись Buff (как в сериале Buffy: The Vampire Slayer). Тут же вы найдете то, чем можно подкрепить свое здоровье и пополнить арсенал.

Глава 6: Страх, что дает человеку крылья (Chapter 6: Fear That Gives Men Wings)

1. В лифте в прачечной на потолке есть динамик, из которого доносится музыка. Разбейте его — и вы в очередной раз услышите, как Макс поблагодарит вас.

2. В комнате, где вы убили качка, выходящего из туалета, выпрыгните из окна. Тут поверните налево и разбейте одно из окон. В комнате вы увидите плакаты из Soldier Of Fortune 2, а также найдете кучу дробовиков.

Глава 7: Полицейская жестокость (Chapter 7: Police Brutality)

1. На баскетбольной площадке подойдите к решетке, преграждающей путь на улицу. Подождите немного — увидите проезжающий микроавтобус. Если в него выстрелить, будет отчетливо слышно, как его занесет. Выйдет водитель и будет в вас стрелять. (Будьте осторожны: водила — мужик серьезный и без дробовика в машину не садится!)

2. Когда Cognitti добежит до закрытой двери (там, где вы впоследствии сведете с ним счеты), повернитесь налево и пройдите до края крыши. Вы увидите спутниковую антенну, а также карниз на другом здании, на который и надо прыгнуть.

Теперь прыгайте вниз, но не на баскетбольную площадку, а за решетку. За левой дверью будет плакат с надписью Dopefish Lives!, а также куча гранат и коктейлей Молотова. Поднявшись по лестнице наверх, вы попадете прямо на крышу с Cognitti. (Совет: перестреляйте людей Cognitti ДО того, как будете смотреть этот Easter Egg!)

Глава 8: Рагна Рок (Chapter 8: Ragna Rock)

1. Когда достигнете внутренней сцены, можете использовать барабаны и микрофон, а также встать на гитару, лежащую тут же.

Часть II: Холодный день в аду (Part II: A Cold Day In Hell)

Глава 5: Ангел смерти (Chapter 5: Angel of Death)

1. В одной из комнат вы увидите фортепиано. Подойдите к нему, нажмите "использовать" — и Макс исполнит небольшую композицию, отдаленно напоминающую музыкальную тему игры.

Часть IV: Чуть ближе к небесам (Part IV: A Bit Closer To Heaven)

Глава 4: Ублюдки, бьющие в спину (Chapter 4: Backstabbing Bastard)

1. В самом начале уровня можно залезть на крышу одной из построек, а точнее, той, которая находится рядом с въездом на стоянку. Забраться можно по стоящим рядом бочкам и кондиционеру.

Далее выстрелите в часть стены надстройки, отличающейся по цвету от остальной текстуры, — и она отвалится.

Внутри есть люк в полу. Встаньте на него — и упадете вниз. В этой комнате на одном из ящиков стоит радио. Если его включить, вы услышите благодарности разработчиков игры. Тут же лежит снайперская винтовка и куча патронов к ней.

Глава 5: В землях слепых (Chapter 5: In The Land Of The Blind)

1. В маленькой комнате за комнатой Woten'a (там, где вы нашли планы здания корпорации Aesir) вы увидите картину на стене, позади письменного стола. Выстрелите в нее — и она упадет. За ней маленькая кнопка, при нажатии на которую диван напротив стола приподнимется и откроет секретный проход вниз. В комнате внизу стоит телевизор. Если его включить, увидите пародию на Star Trek с участием разработчиков игры (правда, скорее услышите, чем увидите). В соседней комнате в шкафу набор для садомазохизма (?!:)).

Секретная концовка

Активизируется при прохождении игры. Но если очень хочется, можно набрать в консоли maxpayne_gamemode\gm_sendendofgamemessages() (у меня, правда, не работало) и наслаждаться. Чтобы активизировать консоль, надо в свойствах ярлыка в графе объект добавить -developer, например, C:\Games\Max Payne\Max Payne.exe -developer.

Щербач Кирилл a.k.a. Sahem
(retired Chikotilo)

КОДЫ

Icewind Dale II

Запустите конфигурационную утилиту и через нее активируйте опцию "консольные читы" (console cheats). Теперь во время игры нажмите Ctrl и Tab, чтобы вывести консоль. Вводите следующие коды:

ctrlaltdelete:hans() — телепортировать выбранные персонажи к курсору.
ctrlaltdelete:midas() — получить 500 кусков золота.
ctrlaltdelete:addgold() — получить указанное количество золота.
ctrlaltdelete:explorearea() — открыть полную карту для территории.
ctrlaltdelete:setcurrentxp(число) — установить очки экспы выбранных персонажей.
ctrlaltdelete:setchapter(число) — перейти к главе (0-6; пролог соответствует главе 0).
ctrlaltdelete:createitem(код предмета,количество) — создать указанное число предметов (смотри список ниже).
ctrlaltdelete:addspell ("название спелла") — выбранные персонажи получают спелл.
ctrlaltdelete:enablecheatkeys() — активировать читы-клавиши (смотри список ниже).

Клавиатурные читы:

Сначала активируйте читы-клавиши при помощи функции ctrlaltdelete: enablecheatkeys()
[Ctrl] + C — заново посмотреть введение главы.
[Ctrl] + F — повернуть выбранного персонажа на 180 градусов.
[Ctrl] + J — телепортировать партию к курсору.
[Ctrl] + Y — убить выбранный юнит.
[Ctrl] + K — убить выбранного монстра или убрать персонажа из партии.
[Ctrl] + R — вылечить выбранного перса (также работает по портрету).
[Ctrl] + U — получить очки экспы.
[Ctrl] + 1 — поднять уровень армора.

Коды вещей и предметов

Используйте эти коды с читом ctrlaltdel:createitem("код предмета, количество):
00CLCK02 Cloak: Protection +3
00CLCK03 Cloak: Displacement (+4 to Save vs. Missile)
00CLCK04 Cloak: Non-Detection
00BRAC01 Bracer: Bracers
00BRAC02 Bracer: Defense +2
00BRAC03 Bracer: Defense +3
00BRAC04 Bracer: Defense +4
00BRAC05 Bracer: Archery
00BRAC10 Bracer: Expertise
00BRAC11 Bracer: Icelandic Pearl
00BELT03 Belt: Bluntness (+3 к Blunt Weapons)
00BELT04 Belt: Piercing (+3 к Piercing Weapons)
00BELT05 Belt: Beautification
00BOOT02 Boots: Stealth (+2 к Hide)
00BOOT03 Boots: North
00BOOT04 Boots: Avoidance (+4 к Save vs. Missile)
00BOOT05 Boots: Grounding (+4 к Save vs. Electricity)
00BOOT09 Boots: Winterbranch (Иммунитет к Snare,Entangle)
00BOOT14 Boots: Yeti
00BOOT15 Boots: Snow Wolf
00CHAN06 Armor: Baleful (+7 к Char-3, Иммунитет к Mind)
00CHAN07 Armor: Elven Chain of the Hand
00CHAN08 Armor: Armor of Life (Regen+1)
00CHAN09 Armor: Ogien's Armor (+7 к Enrage Animal)
00WAND01 Wand: Wand of Fear
00WAND02 Wand: Wand of Magic Missiles
00WAND03 Wand: Paralyzation
00WAND04 Wand: Fire
00WAND05 Wand: Lightning
00WAND06 Wand: Sleep
00WAND07 Wand: Summon Monster
00WAND08 Wand: Wand of Heaves
00GEM01 Gem: 00GEM01 до 00GEM30 — все драгоценные камни
00GEM26 Gem: Diamond (нужен для квеста Airship, Глава II)
00GEM29 Gem: Kings Tears
00GEM30 Gem: Rouge Stone
00HFSLDB Long Sword: Delnar's Healing Blade
00HFSLDY Long Sword: Sword of Gleaming Dykahst
11HFSLHE Long Sword: Golden Heart
50HFSLWB Long Sword: Barrow Wight's Blade
60HFSLHA Long Sword: Light of Cera Sumat
63HFSCSS Scimitar: Scimitar of the Soulless
00HFSCCS Scimitar: Caernach's Silver Sickle
00HFSDT Great Sword: Dwelnar's Folly
ZZR6HFWB Great Sword: Thunder's Shock
11HFSTWS Great Sword: Saga of Wandering Sky
00HFSBBS Bastard Sword: Know Thy Family
00HFSBRC Bastard Sword: Order's Nemesis
00HFSBWR Bastard Sword: Bloody Wroth
00HFSSLS Short Sword: Lolth's Cruel Sting
00HFSSSK Short Sword: Assassin's Blade
00HFSSTD Short Sword: Shame of Thy-Dunag
00HFAXAS Battle Axe: Soul Stealer
00HFAXBA Battle Axe: Scales of Balance
00HFAXSP Battle Axe: Death's Ally
11HFAXKS Battle Axe: Kegsplitter of Shaengarne Ford
51HFAXDF Battle Axe: Duergar-Forged Doom Axe
ZZI6HFSC Battle Axe: Mighty Scalecleaver
00HFAXBB Great Axe: Cowards Flight
00HFAXWT Great Axe: Grim Widow-Through
11HFAXEW Great Axe: Executioner's Wife
00HFAXBD Throwing Axe: Big Black Flying-Death
00HFAXCK Throwing Axe: Stormshifter
00HFAXSC Throwing Axe: Screaming Axe
11HFAXHO Throwing Axe: Dullcobble's Axe
00HFHMPH Warhammer: Masher
00HFHRSC Warhammer: Hammer of Lightning
11HFHRCR Warhammer: Slow and Steady
51HFHRDA Warhammer: Hammer of Utter Darkness
51HFHRVA Warhammer: The Dire-Hammer Valorfoe
63HFHRBI Warhammer: Xvim's Brutal Impact
00HFBCAG Bow: Mithril Arc
00HFBLFK Bow: Triumphant Flamekiller
00HFBLSF Bow: Sophia's Arc
00HFBLSR Bow: Great Sun-Reacher
00HFBSEH Bow: Swift Eye of the Hunter
00HFBSRS Bow: Furious Rabbit Slayer
00BWHXHF Crossbow: Hagnen's Folly
00BWLXHF Crossbow: Hagnen's Foolishness
00HFHXGE Crossbow: Beloved Geloise
00HFHXHF Crossbow: Folly of Hagnen Odestone
00HFHXIA Crossbow: Mithril Arbalest
00HFHXMR Crossbow: Shielded Mailripper
00HFLXHF Crossbow: Foolishness of Hagnen Odestone
00HFLXIM Crossbow: Iron Mary's Bold Reply
00HFLXMB Crossbow: Makavail's Swift Bane
51HFHXDB Crossbow: Dragu's Doom Bolter
51HFHXHB Crossbow: Dragu's Hell Bolter
00HFSGCT Sling: Nimble Cat-tail
00HFSGSS Sling: Sun-kissed Sparrow
11HFSGLH Sling: Left Hand of Darkness
00HFCBHK Club: Club of Confusion
11HFCBMK Club: Paths of Kuldahar
63HFCBMP Club: Monkey Paw of Extreme Prejudice
50HFCLBT Club: Belib's Amazing Everlasting Torch
00HFMEAR Mace: Glowing Azure Rod
00HFMECF Mace: Iron Hand of Ohanion
ZZJ6HFMM Mace: Selune's Blessing
00HFMRMG Morningstar: Lathander's Gift
00HFMRMS Morningstar: Mountains of Selune
00HFFLFV Flail: Demon's Breath Flail
00HFFLSR Flail: Chains of Righteous Strength
00HFMRSS Flail: Svirfneblin Skull
11HFFLBC Flail: Black Chimes
63HFFLPF Flail: Pustule's Flail of Boils
00HFSFDD Stave: Delnar's Lightning Stave
11HFSFPI Stave: Iron-Banded Staff
12HFSFWS Stave: Caballus' Whispering Staff
51HFSFRH Stave: Ryomaru's Harmless Staff
00STAF86 Stave: Phantom Staff
00STAF89 Stave: Staff of Fireballs
00HFSRIM Spear: Life's Blood Drinker
11HFSRNP Spear: Twelve Paces
50HFSRKS Spear: Kyosti's Hunting Spear
63HFHBPB Halberd: Pudu's Fiery Blight
00HFHBDC Halberd: Hand of the Buccaneer
00HFHBHL Halberd: Holy Hammer of Lucerne
00HFDGFW Dagger: Dagger of Closing Arguments
00HFDGPF Dagger: Ysha's Sting
11HFDGGH Dagger: Goblin Slayer
50HFDGLT Dagger: Black Lamia's Tongue
52HFDGSH Dagger: Baron Sulo's Hook
61HFDGWS Dagger: Wyvern Stinger
62HFDGXF Dagger: Xvimian Fang of Despair

Unreal Tournament 2003

Данные коды работают в версии SINGLE PLAYER ONLY BETA. Нажмите клавишу TAB для доступа к консоли. В ней наберите:
god — режим "бога".
fly — позволяет летать.
ghost — игрок сможет проходить сквозь стены.
loaded — получить все оружие.
allammo — получить полный боезапас.

Hitman 2: Silent Assasin

Читы для полной версии игры:

Откройте файл Hitman2.ini любым текстовым редактором и впишите туда строчку: EnableConsole 1

В игре вызовите консоль клавишей ^ (Shift-6) и вводите коды:
IOIRULEZ — режим бога (on/off).
IOIGIVES — все оружие и предметы.
IOIHITLEIF — здоровье.
IOISLO — эффект Max Payne (on/off).
IOIER — режим "бомба" (on/off).
IOIHITALI — режим Али (on/off).
IOILEPOW — режим специальной атаки (on/off).
IOIGRV — режим "измененная гравитация" (on/off).
IOINGUN — получить ружье с иглами.
IOIPOWER — супер-сила.

Hitman 2: Silent Assasin (бета-версия)

Чтобы использовать эти коды, вызовите консоль или напишите их в файле hitman2.ini.
god 1 — режим бога.
Giveall — получить все оружие.
infammo — полный боекомплект.
invisible 1 — невидимость.

Mafia

Нажмите Shift + ~ и введите следующие коды:
BADGANGSTERS — godmode.
DEADGUNS — Guns and Ammo.
Коды действуют только в английской версии и БОЛЬШИМИ БУКВАМИ!

Grand Theft Auto

Введите вместо своего имени:
ITSGALLUS — доступны все уровни.
SUCKMYROCKET — броня, аммуниция и т.п.
IAMTHELAW — без копов.
ITCOULDBEYOU — 99999999999 баксов.
NINEINAROW — все уровни и города.
ITSGALLUS — все уровни и города.
SUPERWELL — все уровни и города.
SUCKMYROCKET — все оружие, броня и ключ для выхода из тюрьмы.
IAMGARYPENN — разрешить нецензурную лексику.
IAMNOTGARYPENN — запретить нецензурную лексику.
ITSTANTRUM — бесконечные жизни.
6031769 — бесконечные жизни.
HEARTOFGOLD — посмотреть все ролики.
HATEMACHINE — множитель x10.
IAMTHELAW — без полиции.
STEVESMATES — без полиции.
PORKCHARSUI — режим отладки.
BUCKFAST — нажмите *, чтобы получить все оружие, еще раз — чтобы перезарядить.
CALLMENIGEL — то же самое.

Warlords 3

Нажмите F8, введите код и нажмите Enter:
just for grant — все юниты становятся танками.
hiho hiho — время производства для всех городов — 1.
purple heart — все юниты получают медали.
king of the castle — все города становятся цитаделями.
dragon rush — все юниты становятся драконами.
run spot run — 99 очков движения для всех юнитов.
there can be only one — 100 Exp для выбранного героя.
but now i can see — показать карту.
not easy being green — вода становится зеленой.
if i were a rich man — 10000 лавэ.
show me the mana — 20 маны.
burn baby burn — сжечь все города.
i am lazy — захватить все города.
name that tune — новая фоновая мелодия.
lord of the mana — города без маны получают 1 за ход.

Homeworld

Параметры командной строки:
/noCompPlayer — отключить компьютерных игроков по умолчанию.
/notactics — отключить тактику.
/noretreat — отключить тактический прием "отступление".
/determCompPlayer — сделать компьютерного игрока детерминированным (неменяющимся).
/demoRecord — записать демку.
/demoPlay — показать демку.
/packetRecord — записать пакеты текущей сетевой игры.
/packetPlay — проиграть пакеты текущей сетевой игры.

«ВР»-парад (октябрь)

М	пред	гол	игра
1	1	226	Warcraft III: Reign of Chaos
2	2	225	Grand Theft Auto 3
3	–	165	Mafia: The City Of Lost Heaven
4	4	163	Fallout 2
5	3	126	Max Payne
6	6	111	ИЛ 2 — Штурмовик
7	5	106	Neverwinter Nights
8	8	101	Morrowind
9	9	74	Heroes of Might & Magic 4
10	11	70	Return To Castle Wolfenstein
11	15	64	Serious Sam: The Second Encounter
12	13	63	Disciples 2: Dark Prophecy
13	7	63	Medal Of Honor: Allied Assault
14	16	61	Aliens vs. Predator 2
15	14	61	FIFA World Cup 2002
16	10	56	Civilization III
17	18	56	Commandos 2: Men Of Courage
18	12	53	Soldier of Fortune II: Double Helix
19	–	48	Sudden Strike II
20	21	42	NHL 2002
21	–	38	Icewind Dale II

Всего проголосовало 982 человека

Итак, товарищи, что же это получается? В октябре вы снова были более активны, нежели в предыдущем месяце, что весьма похвально, — сами понимаете: чем большее количество читателей проголосует, тем более достоверную картину того, какие же игры пользуются наибольшей популярностью у наших геймеров, мы сможем получить.

Результаты октября: на первом месте все так же мы видим Warcraft III (1), с минимальным отрывом в один голос он упорно не хочет упускать свою лидирующую позицию, а GTA 3 (2) все так же дышит творению Blizzard в затылок. Сразу на третье место взлетела блистательная Mafia (3), с отрывом в 60 (!) голосов от занимающей второе место GTA 3. Это на 2 голоса больше, чем получил почетный заслуженный Fallout 2 (4), который крепко держится за четвертое место. Max Payne (5) же упал вниз на две позиции, причем с довольно значительным (37 голосов) отрывом от прочно оккупировавшего четвертое место Fallout-а. Ил-2 Штурмовик (6) демонстрирует завидную стабильность — шестое место, 111 (+11) голосов. Neverwinter Nights (7) в этом месяце упал с пятого аж на седьмую позицию; чуть ниже, с отставанием от NWN в 5 голосов, на восьмом месте вторую неделю идет Morrowind (8) — "стабильность — признак класса";). И опять значительный разрыв — на девятом месте с 74 голосами Heroes Of Might And Magic (9). Снова в десятке появился Return To Castle Wolfenstein (10) — десятое место, 70 голосов.

Среди прочих событий хит-парада стоит отметить взлет Sudden Strike (19) "с нуля", а также сильно просевший (с 7-го места на 13-е) Medal Of Honor: Allied Assault (13)...

Опять же из-за того, что некоторые игры набрали одинаковое количество голосов, на 21-м месте мы решили оставить Icewind Dale II для дальнейшего участия в голосовании.

Вот так рассудили вы в октябре — не забывайте каждый месяц голосовать за любимые игры на сайте "ВР"!

А из нашего голосования вылетели

22 19 ....33 ..Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt
23 17 ....33 ..Age of Wonder 2: The Wizard's Throne
24 20 ....33 ..Dungeon Siege
25 ..– ......31 ..Battlefield 1942
26 ..– ......26 ..Zanzarah: The Hidden Portal
27 ..– ......26 ..F1 2002
28 ..– ......18 ..Medieval: Total War
29 ..– ......11 ..Divine Divinity
30 ..– ......6......Squad Battles

Теперь обращаем внимание на новичков в хит-параде:

1. Celtic Kings: Rage of War
2. Chessmaster 9000
3. Conflict: Desert Storm
4. Hitman2
5. Need For Speed: Hot Pirsuit 2
6. No One Lives Forever 2
7. Prisoner of War
8. The Sims: Unleashed
9. Unreal Tournament 2003

Николай "Nickky" Щетько
(nickky@tut.by)

Застрял

В The Sims Vacation русская версия никак не можем сделать так, чтобы персонажи поженились. Нашему герою всегда отказывают, даже когда у обоих две полосы отношений по 100%. Когда наш персонаж делает предложение выйти за него замуж, то ему отвечают: "Я не принимаю таких решений на голодный желудок" или "Мы больше не будем говорить об этом". Стас и Глеб.

Если вы хотите поженить двух созданных вами и управляемых вами же героев (за одного, например, в разное время играет Глеб, а за другого — Стас), то это не получится (во всяком случае, мы тоже пробовали и у нас тоже не получилось).

Если же это компьютерные персонажи, то все должно было пройти гладко, хотя бы после нескольких попыток. Например, если она не принимает решений на голодный желудок — приготовьте обед и накормите ее; если не хочет больше говорить об этом — поболтайте об интересах или пригласите в Sim City. И после этого настойчиво предлагайте ей руку и сердце.

Также предположу, что это может быть глюк из-за пиратской версии — в этом случае попробуйте поставить английскую. Не поможет — ищите диск от другого "пирата".

Застрял в Loch Ness. Надо встретиться с дочерью Мак Фарли. Я послушал разговор Мак Граба с этой девушкой, но дальше ничего сделать не могу. Что надо искать? Ромиг.

После разговора Монры Мак Фарли и Маг Граба идем в холл. Пороемся в портфеле.

Берем письмо и печатку. Идем на пристань. Берем с сундука весла и используем на лодке.

На территории Спиртового завода подходим к бочкам. Берем между ними кусачки. Проходим к водяной мельнице. Подходим к дверям и перекусываем цепь.

Входим на склад. Проходим в следующую дверь. Входим в офис. Хлорируем тряпку в сумку и усыпляем сторожа. Посмотрим в сумку и берем из нее книгу "Келии". Смотрим на трость на полу. Берем из нее ключ, а затем и саму трость. Идем к водяной мельнице. Используем на ней трость.

Проходим на склад. Открываем люк и лезем в него. В подвале подходим к электрическому стулу. Посмотрим под него. Заглянем в сундук. Берем из него янтарные и зеркальные диски. Отодвигаем стул. Используем печатку на двери.

Где мне найти лампочку для борделя (в этот бордель надо, кажется, генерала заманить)? Pl@tinys.

По пандусу поднимаемся на станцию метро и разговариваем с украинцами. Договорившись с ними, забираем все, что после них осталось, забираем урну возле входа. Подходим к семафору и ждем поезда, после чего Петькой подставляем урну под знак "Arrival". Берем красный фонарь и вешаем вместо него лифчик из квартиры сержанта.

Как пройти 9-й тур в "Братья Пилоты 2" — они вломились в дом, где Сумо варит Мышьяка в кастрюле. Я беру в сундуке автомат, стреляю по Сумо, но он отрезает ножом шары. Еще там в подсобке банан: Шеф его просто выбрасывает в окно, а Помощник поскальзывается на нем. Meidok.

Надо сказать, это один из самых нелогичных уровней, именно поэтому объясняю все самым подробнейшим образом. Шефом включаем в розетку шнур, что тянется из кладовки. Коллега после этого должен открыть Сундук и вытащить Автомат. Затарившись таким образом, направляем стопы Коллеги в кладовку, где самым наглым и бесцеремонным образом уминаем три банана подряд.

Самое интересное, что корки от бананов, называемые Шефом "Бывшие Бананы", для нашего Шефа представляют более чем важную улику. Исследуем их, делаем выводы, а заодно, чтобы не слишком жарко было, втыкаем в розетку Шнур от вентилятора. Откроем Коллегой МУСОРопровод и... Коллега вдруг воображает себя кем-то вроде Рэмбо и открывает беглый огонь по ничего до сих пор не замечающему Сумо. Сумо чего-то пугается, сам себя скидывает в мусоропровод... ВСЕ!

Коллегой забираем кота и смотрим заключительную видеозаставку.

В Deus Ex удрал из тюрьмы UNATCO, убил Мандерли и на вертолете лечу в Гонконг. Приземлились на какой-то базе. Пилот говорит, что надо включить оружие на первой палубе, а как туда попасть?

Спускайся с трубы (там еще ремонтный бот ползает). Иди направо. Бери броню, и иди в другое направление и первый поворот налево. Джок передаст сообщение, слева ты увидишь комп, регулирующий газ. Введи код 99871. Теперь иди в бараки. Можно по трубам, а можно с главного входа. На высшем уровне сложности их реально перебить только гранатами. В одном из ящиков (стоят у стены) есть ключ. Вскрывай остальные ящики и прочитай код 989. Иди по лестнице вверх, в комнату Flight Control Decks 1. Жми на кнопку Weapons lock — вылезет злой робот. Убей его и иди на выход.

В "Новых Бременских" у короля вечеринка. Платье я взял. Что делать дальше?

На рынке сначала сохраняемся. Затем кликаем по валяющейся на земле корзине и после того, как Сыщик берет ее, БЫСТРО кликаем по бутылке вина, стоящей возле второго слева торговца. Сыщик должен забрать ее. Если это не удалось — вызываем сохраненку и повторяем попытку.

Возвращаемся на рынок и проходим вглубь, в аптеку. Применяем пузырек с лимонным соком на бутылочку, стоящую на третьей снизу полке левого шкафа. Возвращаемся к дворцу Короля и идем на кухню. На кухне БЫСТРО прячемся за входную дверь и ждем прихода и ухода слуги. Выходим из-за двери и берем яблоко и курицу. В инвентори используем курицу на яблоко. Получившийся гибрид применяем на входную дверь. После оглушения слуги забираем поднос с рюмками.

Идем на лужайку перед дворцом. Проходим к кустам справа от мостика, появившемуся из кустов Разбойнику БЫСТРО даем платье из инвентори. Там же используем пузырек со снотворным на поднос с рюмками. Используем поднос на себя...

Дальше сам...

Arcanum: где найти отца Винстона Шиллера? И можно ли еще каким-нибудь путем путешествовать по морю?

Ты ведь застрял в том месте, где надо плыть на остров к чертовой бабушке за хитрым эльфом Назрудином, могила которого якобы находится там? Есть три способа. Во-первых, в таверне в Дернхолме, кажется, есть пират. Если ты очень хорошо играешь в азартные игры, выиграй у него корабль. Во-вторых, капитан в той же таверне (он раньше в Эшбери был, на другой остров тебя возил) расскажет об умершем пирате, дух которого, как призрак коммунизма, шастает по одной локации, и покажет на карте. Дуй туда, поговори с ним и выполни три его несложных квеста. Еще можешь просто его убить, но это сложно, так как силен до ужаса. Еще можно купить корабль за 50000 (я не ошибся: пятьдесят тысяч!!!) чуть севернее таверны.

Глюкодром

В ВР за октябрь 2002 я прочитал, что в некоторых версиях Morrowind невозможно продвинуться по званию в гильдиях и взять задания у Каиуса. А какие версии без этого бага (как выглядят CD нормальных версий и где бывают)? Fywex

Полная английская версия — без этого бага. Недавно появившаяся от "Акеллы", официальная и локализованная, — тоже. Их-то и стоит брать.

Игра Neverwinter Nights (купил только, чтобы опробовать систему D&D). Как только захожу в храм к леди д.. как ее там (самое начало 1й главы), винда 98 вырубает игру и пишет что-то про недопустимую ошибку и про то, что программа будет закрыта. А маздай XP ничего подобного не пишет, но зато тормозит с такой ужасной скоростью, что играть не хочется — в чем тут дело? Может видеокарта? (Рива тнт 2 16м М64, а процессор P3 500, 196MB RAM). И если можно, то напишите, что является оптимумом для этой игрушки? screature@yandex.ru

Разумеется, дело в видеокарте! Играть в NWN на компьютерах с менее, чем 265 MB оперативной памяти и видеокартой, по классу худшей GeForce 2 MX400, имхо, мазохизм. Ну, а оптимумом является что-то в районе p4-2200/512 MB/GF4 Ti (Radeon 8500). Твоя машина для игры явно слабовата, тем более, ч XP еще сверх того тормозов добавляет — так что или апгрейд, или играй во что-нибудь другое.

Проблемы с The X-Files. После Install-яшки комп выдает: "Для запуска игры нужен Quick Time V3.0 или выше." Ну, я порыскал на диске и нашел там старого Quick-а V3.0 Я установил его. Загружаю игру... Появляется главное меню и тут же выбрасывает меня в Винду. Я дал эту игру другу, а у него все пошло. Мой Компьютер: Windows 2000 Professional,Celeron 1000Mhz, 256Mb of RAM, Rage 128 Ultra.(32Mb) Компьютер друга: Windows 98, Pentium 500Mhz, 300Mb of RAM, Ge-force 100/200.(32Mb) Требования к игре: Pentium 233Mhz, Windows 95/98, 32Mb of RAM, 300Mb of HDD.

Очень похоже, что в данном случае "имеет место быть":) несовместимость W2K с некоторыми старыми игрушками. Именно поэтому рекомендую ставить в паре с 2000-ой еще и 98-ую Windows.

Однажды я удалил ИЛ-2 Штурмовик (1С) через корзину, после установил (хотел установить), появлялось диалоговое окно с надписью, что он установлен. Но игра не запускается. Пытался удалить через Панель управления/Установка/Удаление программ, но ничего не выходит. Пожалуйста, помогите! Skull.

Попробуй в реестре удалить ветку HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\1C\IL-2 Sturmovik и переустановить игру.

Скажи-ка, дядя

Когда выйдет Project IGI2, Driver2 (на PC)?

Про Driver 2 на PC я вообще не слышал (имхо, он PSX only), а IGI 2 должен быть совсем скоро, в начале четвертого квартала 2002.

Существует ли эмулятор PSX2 для PC?

Я ничего про такие не слышал. И не мудрено: это какой же PC нужен, чтобы эмулировать PSX2? Hint: PSX2 мощнее многих "средних" компьютеров.

У меня к вам вопрос. Я учусь в 11 классе. Изучаю предмет "Человек и Общество". И однажды я наткнулся на такое предложение: "В современном мире существует огромное количество разнообразных типов школ и других учебных заведений: квакерские школы в Англии, дающие религиозно-пацифистское образование..." и т.д. Не могли бы Вы объяснить, что это за "квакерские школы" и чем там занимаются? NITROboy

Честное слово, если бы у нас была номинация "Самый-самый вопрос номера", то ты обязательно занял бы первое место! К черту игрушки с компьютерами — даешь историю!;) Ну да я отвлекся. Квакеры (англ. quackers, quakers — "дерганные") — секта, возникшая в Англии в XVII ст. Название это было дано им в насмешку, ввиду судорожных движений и припадков, в которые они впадали, когда "нисходил на них Дух Божий" (за подробностями — сюда: http://www.all-for-you51.narod.ru/encyclopedi/encyclopedk5.htm). "Квакерские школы", соответственно, — школы, открытые этой общиной и ее последователями.

Скоро ли появится 5 часть игры Heroes Might of Magic или это в ближайшем будущем не светит? Деня.

Обещали через год, в четвертом квартале 2003-го года.

Когда выйдет у нас NFS Hot Pursuit 2 и какие системные требования будут для нее необходимы?

Уже появилась в продаже. Однако стоит быть осторожными — первый пиратский релиз был заражен вирусом, и хотя говорят, что тираж отозвали, всем покупателям рекомендую попробовать проверить CD с игрой антивирусом. Требования к системе, заявленные разработчиком, таковы: Windows 98/Me/2000/XP, Pentium III 450 / Athlon 500 Mhz, 128 MB RAM, 4-х скоростной CD-ROM, видеоускоритель, классом не ниже nVidia Riva TNT 2 16 MB и 1.2 GB свободных на винчестере. Это — минимальные требования, так что делайте выводы.

Когда выйдет C&C:Generals и HoMM4:The Gathering Storm? Apocalypse

HoMM4: The Gathering Storm уже больше месяца активно продается, а C&C: Generals ожидается в конце этого года.

Какие игры, похожие на Oni, существуют на PC?

Навряд ли. Другой такой дерзкой анимешной смеси я не встречал:).

На сайте ВР я нашел о Resident Evil: Zero! Когда он выйдет и какие у него будут системные требования?

Он должен появиться уже этой осенью. Системные требования — консоль Nintendo GameCube;).

В далеком №8 за август 2001 года в "Новостях" упоминалось о начале разработки Quake 4. Может, что нового с тех пор стало известно? Александр aka AL.

Ничего нового. iD работает над третьим Doom.

Где в Минске находятся точки (магазины), где продают лицензионные диски? Назовите хотя бы самые крупные из них.

К сожалению, магазинов, специализирующихся только на лицензионной игровой и мультимедиа продукции в Минске, судя по всему, не существует. В той или иной степени лицензионные версии (в основном, это jewel-версии продуктов 1С, Бука, Руссобит-М) представлены практически в любом месте, где торгуют компакт-дисками. С коробочными версиями сложнее — их можно встретить в продаже только в более-менее крупных магазинах-салонах, например, в "Видеопечати" и иже с ними.

Quake

Как для каждого оружия поставить разные прицелы и как менять их цвета?

Набираешь в консоли или прописываешь в конфиге bind x "weapon 1;sensitivity 5;cg_fov 112;cg_crosshairsize 19;ch_crosshaircolor green;cg_drawCrosshair 1", так для каждого оружия, подбирая нужные тебе значения.

Прочитал статью Quake 2 DeathMatch по модему!!! Все понятно, только я не знаю, как и где найти\настроить" Сервер удаленного доступа".

Чтобы создать сервер удаленного доступа, нужно зайти в пуск/настройка/удаленный доступ к сети. Там в меню "Соединение" должен быть "Сервер удаленного доступа". Если его там нет, то установи. (Панель управления/установка и удаление программ/Установка Windows).

Очень хочу похвастаться перед друзьями классным конфигом для Quake III. Не могли бы вы подсказать алгоритм составления конфига? Мне нужны тусклые текстуры, эмблемы вместо оружия, прицел в виде точки и чтобы оружия в руках не было видно. Олег.

Тусклые текстуры, говоришь? Наверное, ты имеешь в виду это: r_picmip 5, можно, конечно, больше, но на чемпах не разрешат;

Для эмблемок вместо моделей оружия: cg_simpleitems 1;

Прицел в виде точки делается так: cg_drawcrosshair 5;

Пушка убирается следующим образом: cg_drawgun 0;

А алгоритма написания конфига попросту нет: пиши как тебе удобно. Если ты никогда этого не делал, то возьми конфиг любого квакера и изменяй его на свой вкус, — их навалом на Киберфайте (www.cyberfight.ru).

В нашем клубе самые продвинутые геймеры понаделали себе конфигов для "Квак3". А мне говорят, что я ламак только потому, что у меня его нет. Так вот, я хочу (да и многие ваши читатели тоже) сделать свой конфиг для Q3. Напишите, please, как делается конфиг. Я очень хочу, чтобы меня приняли в клубную элиту. **Shipun(Андрей).**

Понимаешь ли, уважаемый, это в двух словах не объяснишь. Для начала ты должен знать консольные команды. Ты их знаешь? Сомневаюсь. Поэтому полазь по сайтам, почитай — а потом сам убедишься, что это вовсе не сложно.

Как пробиндить при использовании зума "цель изменяется на точку" (или любую другую форму)?

Нельзя никак...

Quake 3 Arena: Какое ключевое слово для введения чит-кодов? Adrenalin'J2.

В консоли прописываешь devmap "имя карты без кавычек". Пример: devmap ztn3tourney1.

После чего загрузится карта с включенными кодами, о чем будет свидетельствовать надпись при загрузке. В консоли набираешь \god и станешь неуязвимым. \Give all дает все. Только одного не могу понять: как можно играть в кваку с кодами?

Какие ограничения вводятся на чемпионатах? В одном клубе мне сказали, что выше пятого picmip'а нельзя, а у меня шестой. Что делать:(?

Поставить r_picmip 5;)

Возможно ли записать в домашних условиях крутое видео-демо с музыкой? Если да, то как?

В наше время все возможно. В домашних условиях можно записать видео-демо, только принято это называть Q3-мувик. В принципе, какая разница? Нужно иметь програмулину, которая бы дергала скриншоты с заданной частотой. Потом последовательность скриншотов перегоняют в видеоформат. И потом редактируют, но опять же при помощи различных программ. Ничего более конкретного по этому поводу сказать не могу — я этим не увлекаюсь. Кстати рекомендую посмотреть мувики с www.cyberfight.ru — там есть, на что посмотреть.

Лучше боты где-нибудь можно достать? Тренироваться просто не на ком, а людей моего уровня почти и нет:(.

Как сказал однажды Archangel, "Ни один бот не заменит ЧЕЛОВЕКА как противника". Так что если хочешь тренироваться, то иди в "Стелс" или любой другой клуб, где много хороших (и не очень) игроков.

Как при загрузке моего конфига (exec КиСА) получить надпись — welcome to hell и услышать (одновременно) дикий смех моего боевого юнита, patriot'a? Знаю точно, что это возможно! 8bit_КиСА.

Да, это возможно. Чтобы увидеть надпись, например, "VR-Rulezzz!", нужно в конфиге прописать echo" VR-Rulezzz!" без кавычек. А звук в твоем случае добавляется так: прописываешь в конце файла конфига play sound/player/razor/taunt.wav.

Как вступить в клубную команду по QIII Arena?

Приходишь в приглянувшийся тебе клуб. Говоришь, что ты крутой квакер и хочешь вступить в клубную команду, после чего тебе наверняка преложат дуэль. Выиграешь — может, и примут.

Что такое рокет джамп и для чего он нужен?

Берешь рокет ланчер и стреляешь под ноги и одновременно прыгаешь. Получается о-очень высокий прыжок. А для чего нужен высокий прыжок, догадайся сам.

Как должна называться папка, где я хочу хранить свои конфиги по q3?

Я не знаю, где ты хочешь хранить конфиги. По умолчанию они находятся в папке baseq3.

Можно ли с помощью bind назначить команду не одной клавише, а двум?

Конечно. Сначала биндишь на одну, потом на другую. Bind mouse2 +moveup; bind space +moveup. Вот пример, чтобы забиндить прыжок на пробел и правую кнопку мыши.

Mafia

После прохождения игры Mafia открылись не все машины. Может, еще раз пройти?

Далеко не все машины, что есть в авто-энциклопедии, доступны вообще. Прототипы открываются по прохождении Free Ride Extreme. Там за выполнение каждого задания будет даваться бонус-машина. Остальные машины можно открыть, если постоянно выполнять дополнительные миссии у Лукаса Бертоне.

MAFIA: надо прикончить братца главного конкурирующего мафиози в гавани. Там должна быть какая-то фишка с поездами, но я никак не пойму, что там надо сделать с этими вагонами... В этой игре нельзя сохраняться когда хочется, поэтому постоянная перезаписовка уже начинает надоедать.

Я застрял в 15-й главе 8-й миссии. Всех перебил, что делать дальше? ~'Neon'~ aka Андрей.

Сразу два одинаковых вопроса:). Итак, слушайте. В порту найдите цистерны с топливом, одиноко стоящие вдали от остальных. Рядом — стрелки. Их нужно поставить в такое положение, чтобы вагон с горючим протаранил дверь гаража Морелло (рядом стоит его машина Lassiter Fordor). Потом нужно лишь выдернуть подпорку из-под колес первого вагона, ждем взрыва и, наконец, добиваем Серджио Морелло с остатками охранников.

Играю в Mafia и застрял. Миссия начинается с того, что ты сидишь за машиной, а на тебя наседают враги. Не знаю, что делать. Врагов всех поубивал, а вот что дальше делать? Вадим aka Sn@ker

А дальше едь в ту точку, куда тебе указали:-/.

Застрял в игре Mafia на уровне, где нужно грабить банк. Объясните, как его ограбить? Я с Паулэм нахожусь внутри банка, но не могу открыть в подвале решетчатую дверь. Ключ у менеджера банка я взял. D.J. Blade

Еще один ключ находится в самом начале: как выбьешь дверь ногой, посередине двух дверей, слева будет висеть ключ.

Непонятки с графикой в Mafia. В заставке с графикой все о'кей, а вот в игре... Ужас!!! Нарисована только часть игры, половины у каждой машины нет! И это на полном минимуме всех настроек (!) Может, у меня карточка не такая — Rage 128 Ultra (она ведь не 3D, а OpenGL), потому что у всех моих друзей 3D карты, и у всех Mafia идет.

У тебя-то как раз 3D карточка, но кривоватая и старая, уровня TNT 2. Странно, что Mafia вообще запускается:). ATi всегда "славилась" кривыми драйверами, поэтому попробуй обновить их. Если ничего не изменится — меняй карточку. На твоей, даже если б не было глюков, играть, имхо, было бы проблематично.

GTA 3

Как исправить такой глюк: при запуске игр GTA, Global operations, Blue shift и др. выскакивает сообщение об ошибке "В динамической библиотеке не хватает файла DINPUT8.DLL". Каким способом это можно устранить??? Flg-faN BlAk.

Судя по всему, как-то неправильно был установлен пакет DirectX. Нужно попробовать переустановить его и поставить самую последнюю версию (8.1).

Я запускаю игру GTA3, но она у меня не идет, а прописывает, что нужна директива X8.1 или не найдена папка библиотеки. Что делать? "JAG".

Дык, нужно поставить эту самую "директиву X8.1":). Если на диске с игрой нет, то качай из Интернета: http://www.microsoft.com/windows/directx/downloads/drx81.asp.

В миссии "Обмен" я постоянно не могу спасти Марию — ее убивают. Я заезжаю в то место, где ее держат, "гашу" там ВСЕХ, но в заставке появляются колумбийцы и начинают палить по Марии, и я просто не успеваю добежать до них. Пробовал стрелять с базуки в взлетающий верталь, а как только он взрывается опять — "Миссия провалена. Мария убита." Что делать?

Когда выезжаешь из дома — увидишь, что взлетает вертолет. Не трогай его, едь дальше, к дамбе. Колумбийцы перекроют дорогу — аккуратно расчисти баррикады и всех поубивай, потом собери оружие и снайперку. Дальше будет вторая баррикада. То же самое, нужно будет только еще "снять" из снайперки всех снайперов на башенках. Тут главное не попасть в Марию. Около места взлета есть базука — из нее нужно сбить вертолет. И снова самое главное — чтоб не убили Марию.

Как в GTA 3 снять код на сумасшедших людей? Я не знаю, что делать.

Нельзя снять. Нужно было думать перед активацией.

Можно ли GTA 3 превратить из пошаговой стратегии в нормальный симулятор, не разгоняя компа?

Так, к слову, замечу, что GTA 3 в нормальный симулятор превратить нельзя уже хотя бы потому, что она никогда таковой не являлась;). Касательно тормозов — да, тут они по непонятным причинам зависят от компа, причем иногда бывает так, что на более слабых машинах все "летает", а на объективно более мощных — еле ворочается;(. Для исправления этой бяки первым делом ставим самые свежие драйверы для видеокарточки, ну а потом, если драйверы не помогают, можно попробовать воспользоваться программкой HighFPS http://gta.ag.ru/files/programs/download/?106 для повышения скорости.

WarCraft 3

Как сохранить созданных юнитов/вещи в WorldEdit для War3?

Элементарно. В Unit Editor из меню File используем команду "Export Unit Settings...".

Зачем людям нужен паровой танк?

Чтобы быстро выносить вражеские здания (Siege damage type — 150% damage to buildings).

Деревья (оборонительные) против воздушных юнитов помогут?

Да.

Химеры ночных эльфов против воздушных юнитов сражаются?

Нет.

UT 2003

Как в Unreal'е сохранять свои конфиги и вызывать их?

В Unreal, подобно как и в Quake 3, конфиги писать надо вручную, а вызывается он командой "exec имя_конфига" (без кавычек). Как писать конфиг — разговор отдельной статьи. Однако если компьютер домашний, то могу посоветовать небольшую фишку.

В Unreal все твои настройки сохраняются в 2-х файлах. Первый — User.ini, а второй UnrealTournament.ini (если игра простой Unreal, то второй файл будет называться unreal.ini). После того, как ты все настроишь в игре, сделай копию этих файлов и дай им оригинальные имена типа name.ini nameUT.ini (файлы должны быть в паке system). Теперь осталось всего лишь запустить игру с параметром -readini=nameUT.ini -user=name.ini. Делается это очень просто: в ярлыке, где указан адрес, до объекта после UnrealTournament.exe прописать -readini=nameUT.ini -user=name.ini (кавычки убирать не надо). Теперь можешь обозвать ярлык своим именем и пользоваться.

Если все же хочется создать свой конфиг, то могу всего лишь посоветовать скачать файл настройки какого-нибудь папаши и переделать его под себя.

1. Чем, кроме внешнего вида, отличаются расы? 2. Подскажите пару комбинаций клавиш на использование суперспособностей. Олег

1. На первый взгляд, ничем. Может, после и выяснится их различие, а пока разработчики не взяли на себя ответственность сеять раздор, кто круче, следуя правилу: перед ареной все равны!

2. Вот они!

Berserker: вперед вперед назад назад — увеличивает скорость стрельбы из оружия.

Healing: назад назад назад назад — увеличивает здоровье и броню до 150 пунктов.

Speed: вперед вперед вперед вперед — игрок передвигается в 2 раза быстрее.

Invisibility: вправо вправо влево влево — игрок становится невидимым.

Вот это все приемчики. Других пока нет!

На ваши вопросы отвечали: Leviafan, Nickky, SilentMan, Глеб Тимошук, Meibel, Roll, Андрей Егоров

Приставки

Какие игры в жанре Survival horror есть на Dreamcast?

Resident Evil 2 и 3 и RE Code: Veronica.

Что такое Bleemcast? Какое отношение Bleem имеет к DC? ~Zero~

Это эмулятор, с помощью которого можно играть в игры для PlayStation на Dreamcast. Сам я им не пользовался, но, насколько я знаю, с его помощью можно играть на DC в Gran Turismo 1 и Tekken 3. Продается эмуль на отдельном диске.

Могу ли я — житель Беларуси — зарегистрироваться в Dream Aren'e, и если да, то какую версию Internet Browser disk'a я должен использовать?

К сожалению, нет. Sega закрывает Sega.Net и заявляет о прекращении поддержки своих пользователей.

Появились ли новые игры на восьмибитку "Денди"?

Нет, и не ожидается.

Есть ли игры Doom и Duke Nukem 3D на Game Boy Color, или Game Boy Advance, или игры, похожие на них (в смысле 3D)?

Сейчас Id Software занимается портированием DOOM на GB. Так что жди... :)

Какие хорошие RPG/Adventure есть на PSXOne? Jackie.

Alundra 1 и 2, очень интересная игра — неплохие головоломки, интересный сюжет и динамичный захватывающий геймплей. В общем, фанатам ролевушек рекомендуется.

Как в игре Legacy of Kain: Soul Reaver (на DC) проходить сквозь стены? Как мне там высоко прыгать (кроме L+A)? AKI.

Проходить сквозь стены нельзя, а сквозь решетки можно проходить в спектральном режиме.

В игре Resident Evil 3 (на DC) застрял, убив главаря, в полицейском участке. У умершего друга удостоверение не взял (места в кармане не хватило) и не могу найти S.T.A.R.S.-карту. AKI.

Поищи в комнате для брифингов.

Можно ли к DC подключать современную периферию, и какую?

Только ту, что выпускается для DC, — джойстики, карту памяти, клавиатуру и мышь.

Можно ли на DC с помощью принтера создать какие-либо документы, картинки, рисунки и потом их распечатать?

Нет.

Какие части сиквела Resident Evil существуют?

Вышли Resident Evil 1, 2, 3, Gun Survivor 1 и 2, Code: Veronica, RE: Gaiden для GB и ремейк первого резидента для GameCube. В ноябре выйдет RE: Zero для GC, также в разработке находятся RE: Online и Resident Evil 4. А вообще подробную информацию о мире RE смотри на www.gamefan.ru/residentevil/.

Есть ли у DC стандартный USB-порт, с помощью которого можно подключать обычную клавиатуру, мышь от компьютера?

Нет.

Битва противоположностей



Игра: Counter-Strike.
Карта: Assault.

"Дамы и господа, стреляйте в голову, ибо в этом есть ваше спасение!" ***Суровая правда игры Counter-Strike.***

Да, ребята, это жизнь! Сегодня мы тут, завтра — там, послезавтра еще черт знает где — таков наш удел. Мы — это отряд по борьбе с терроризмом, простые парни, которые хотят сделать этот мир чуть-чуть лучше. Наша доля — это не всеобщая слава и известность, а суровые будни с бесконечной чередой заданий, каждое из которых может стать последним...

Но не будем о грустном, позвольте представиться — Стив Дэвидсон. Как уже упоминалось выше, простой парень, который едет на очередную "горячую точку" по приказу вышестоящего начальства (о нем либо хорошо, либо ничего; я предпочитаю "ничего"). В одном из зданий на окраине города засела банда террористов (по предварительной оценке — четыре человека), которая, захватив заложников, требует какую-то несуразную сумму денег, автомобиль, свободный проезд к аэропорту, ну и т.д. и т.п. Все это мы это уже проходили. Естественно, что "шишки" сверху не сумели договориться, и теперь вся ответственность ложится на наши плечи. Ну, что ж, нам не привыкать. Хотя, конечно, обидно порой осознавать, что правительство содержит целую армию дармоедов, чья обязанность как раз и заключается в том, чтобы разрешать подобные конфликты "бескровными" методами. Вот только удается это крайне редко (о таких случаях обычно говорят по телевидению, пишут в прессе), гораздо чаще в дело приходится вступать нам (а вот о таких случаях предпочитают помалкивать). Так что, хоть и говорят, что "все профессии важны", но я считаю, что наша все-таки важнее, так сказать, "профессия профессий". Впрочем, можете не соглашаться, ведь это мое личное мнение. Вот только когда какой-нибудь псих приставит вам пушку к затылку, я думаю, вы измените свое мнение.

Но что-то я отвлекся на посторонние мысли, пора бы и боекомплект проверить. Так... винтовка М-16 с глушителем и магазины к ней, граната световая (одна штука), граната дымовая (одна штука), пистолет табельный с магазинами к нему и нож. Как сказали бы в протоколе преступления, "холодное оружие особо крупных размеров". Я достал свой "тесак", посмотрел на него, погладил с любовью... Я вообще люблю все холодное, колющее и режущее.

— Эй, Стиви, опять ты этой железкой любуешься! Кинь дурное, лучше присоединяйся к нам, мы тут рифму подобрать не можем.

Это Генри, наш командир и заводила. Обычно именно он бывает инициатором всяких несуразностей, в которые мы умудряемся влипать, когда собираемся после заданий вместе.

— О'кей, — я положил нож на место, — чего вы там напридумывали? Слушай:

Я люблю начальство очень.
Разбудите среди ночи
Я скажу вам не тая...

...А вот дальше что? Дальше... — я почесал затылок. — Дальше, значит так: "Я скажу вам не тая, босс мой — жирная свинья." Подходит? Отлично! — Генри хлопнул меня по плечу. — Да ты просто рифмоплет какой-то, я бы даже сказал бы? стихотворец!

И они втроем — Генри, Джон и Джек — принялись горланить во всю мощь:

— Я люблю начальство очень.
Разбудите среди ночи
Я скажу вам не тая,
Босс мой — жирная свинья!

Джон и Джек — это родные братья, весьма классные ребята, должен сказать. И главное — они полностью дополняют друг друга. Джек более неуравновешен, агрессивен, зато Джон наоборот — всегда спокоен и рассудителен, никогда не "полезет в воду, не зная броду". Кстати, именно он в нашей команде снайпер.

— Да заткнитесь вы наконец! Башка уже трещит от вашего рева!

А это водитель голос подал. В операции он участвовать не будет, только довезет нас до места. Водители на задания выделяются по принципу "кто не занят", поэтому они каждый раз меняются. И хотя мне лично уже примелькалась пара-тройка лиц, этого "драйвера" я вижу впервые. Что, впрочем, и не удивительно.

Между тем, ребята действительно притихли и занялись осмотром самих себя на предмет полноты комплектации. Сначала я думал, что это связано с окриком водителя. Но когда Джек, а затем и Джон стали натягивать маски, я понял — мы подъезжаем.

——— CS ———

Вы думаете, жизнь прекрасна? Нет, жизнь — это кусок собачьего сами-знаете-чего, протухший и гнилой, который не жалко и потерять. Она сверкает и переливается красками только для "папиных сынков", чьи родители сколотили в свое время всеми правдами и неправдами огромные капиталы, которые эти самые "сынки" благополучно просаживают. Простому парню в наше время найти приличную работу практически невозможно. Ведь все законные пути получения денег сулят лишь жалкие гроши, а так хочется пожить на полную катушку! Вот и сбиваются ребята в шайки и идут грабить ларьки, магазины, кто понаглее — банки. Однако, в девяноста девяти процентах случаев их ждет одна и та же судьба — решетка. Так что, надо играть по-крупному, раз — и ты богат. Или мертв.

Ах да, забыл представиться — Боб Моррисон, можно просто Бобби. Детство провел в детдоме какого-то захолустного городка на окраине страны, уже и названия его не помню. Матери своей никогда не видел, хотя знаю, что она где-то есть. Наверное, она счастлива. Я так думаю. Кое-как окончил школу, учителя которой вздохнули с облегчением в день моего выпускного. Что еще сказать... Два года шатался по улицам, пытаясь найти работу. Освоил профессии грузчика, курьера и развозчика пиццы. Каждая из них была по-своему интересна, если бы не одно "но" — везде очень мало платили. Разочаровавшись в легальных способах заработка, после долгих скитаний вышел на одного из местных наркобаронов и стал наркокурьером. Там и познакомился с парнем по имени Джеймс, который сообщил, что готовится крупное дело. "Если выгорит, — говорил он, — то каждому по сто кусков минимум. А если нет — об этом лучше не думать." Немного поразмышляв, я согласился.

Вскоре меня познакомили с командой. В нее, кроме меня и Джеймса, входили еще двое: Раймонд и Дэниел. Раймонд был профессиональным снайпером, человеком, чьему хладнокровию мог позавидовать самый извращенный маньяк. Про себя я решил держаться от него подальше. Дэниел же был "головой" в нашей команде. Это он придумал весь план, который, похоже, летел ко всем чертям. Собственно говоря, идея была такова: на окраине города находится одна новостройка. Возводилась она по заказу довольно крупной корпорации, специализирующейся в сфере высоких технологий. Что собирались устраивать в этом ангаре, мне лично не понятно до сих пор, но это и не важно. Важно другое — в день открытия намечался приезд главы этой корпорации и (уж не знаю за какую взятку) мэра города. Естественно, там же были: толпа зевак, пресса и полиция (куда же без нее, родимой!). Вот тут и был ключевой момент — захват в заложники мэра, главы корпорации и, по возможности, кого придется (чем больше, тем лучше). В общем, получилось захватить, кроме "больших шишек", еще двух человек. Всех остальных при первых звуках выстрелов, как ветром сдуло. Вот уж не думал, что простые люди могут так быстро бегать, особенно журналюги! Они, кстати, ретировались в первых рядах. Естественно, начался большой шухер, прибыли спецслужбы, войска и прочие заинтересованные лица. Психологи начали с нами переговоры по телефону, но запудрить мозги им не удалось. Дэниел стоял на своем — пятьсот штук и ни штукой меньше, а также пригрозил в противном случае грохнуть мэра. В конце концов они попросили подождать, и мы ждали, готовясь к самому худшему...

——— CS ———

Вот мы и на месте. Сейчас самое главное — быстрота. Ведь террористы могли услышать шум двигателя или увидеть наш автомобиль (что крайне нежелательно). Известно несколько случаев, когда своевременно предупрежденные преступники... Но что-то я на грустные мысли снова отвлекся. Так, сейчас надо собраться с духом. Три... Два... Один... За дело!

Рывком я выпрыгнул из машины и огляделся. Небольшая площадка с единственным пустующим зданием на ней. Площадка открытая и хорошо простреливается, что не есть хорошо. Наша цель — ангар, имеющий, судя по чертежам, три входа — через главные ворота (там еще мост рядом), через черный ход с противоположной стороны и через вентиляцию. Именно по ней мне и предстояло проникнуть внутрь. Почему, спрашивается, я такой везучий? Ладно, не время хныкать, надо делать дело.

Мы с Джеком и Генри дождались, пока Джон залезет на крышу одного из домов (нет, не того, что в центре) и займет удобное положение для снайперской стрельбы. Потом мы побежали. Джек — к главным воротам, Генри — к черному ходу, а я — к своей ненаглядной вентиляции. Проникнуть в нее можно было по двум лестницам, из которых я выбрал ту, что возле черного хода (чтобы подольше пробежаться плечом к плечу с командиром). Вы верно думаете, что мне не страшно? Ого-го, еще как страшно! Страшнее, чем на заданиях, мне не бывает нигде. Но ведь должен же кто-то делать эту работу, верно? Вот и я так думаю. Потому и лезу вверх по этой чертовой лестнице на крышу, на которой меня может поджидать какой-нибудь ненормальный с пушкой. Впрочем, на этот случай есть Джон, который свой хлеб не зря ест, должен вам сказать.

Интересно, как там Генри с Джеком? Дело в том, что во время операции все переговоры запрещены (кроме самых исключительных случаев), да и не до болтовни, честно говоря, нам.

Ну вот я и залез. Так, на крыше пусто. Обернувшись, я увидел Джона и помахал ему рукой. Он поднял левую руку с оттопыренным большим пальцем. Значит все о'кей. Ясненько... Тогда у меня одна дорога — в вентиляционную шахту. Ладно, не впервой.

Проход зиял и манил, больше всего напоминая чудовищную пасть, которая так и норовила затянуть в себя и проглотить. Кто там может меня поджидать? Неизвестно. И вот я стою перед первой дилеммой: швырнуть в шахту гранату (световую, например) или спуститься так. С одной стороны, внезапность дороже, но с другой — жизнь тоже недешево стоит. Тщательно взвесив и оценив все возможные варианты и их последствия (это заняло секунды три), я выбрал жизнь. И швырнул в проем световую гранату. Чуточку обождав, спустился следом. Ну, кто здесь и был, то этот "кто-то" благополучно ретировался. Не мучая себя долгими размышлениями, я пополз вперед.



——— CS ———

Они все-таки решились на это! Эти глупцы не придумали ничего лучше, кроме штурма. Ну, что же, у нас есть чем им ответить. Давайте, ползите сюда, кто бы вы ни были! Будьте вы хоть рядовыми полицейскими, хоть наикрутейшими спецназовцами, я лично всажу вам в башку по пуле. Каждому.

Ухмыльнувшись своим мыслям, я передернул затвор родного "Калашникова". Да-да, он мне уже как родной. Отличный автомат, который может превратить в решето кого угодно за считанные секунды. В теории. А теперь, похоже, представился случай проверить теорию на практике. Давайте ползите, идите, бегите сюда — и я угощу вас кое-чем вкусненьким!

С моего места был отлично виден весь ангар, за исключением, пожалуй, черного хода. Но там сидел Джеймс с его любимым Desert Eagle, так что за тыл можно было не беспокоиться. Практически напротив занял свою позицию прямо над

главным входом Раймонд. Он застыл, точно изваяние, и настолько слился со стеной, что его можно и не заметить. Зато он все замечает. Дэниел же залез на какие-то ящики прямо возле главного входа и контролировал ситуацию оттуда. Мы отличная команда, и мы справимся. Главное — это отбить первый штурм, а там...

Что это? Внизу слышны выстрелы! Должно быть, это Джеймс. Как я уже говорил, из своей точки обзора я не могу увидеть, что творится возле черного хода, поэтому... А вот и Дэниел подключился. Давай, старина, задай им жару! Но что-то перестрелка затягивается. Или там коп очень юркий попался, или к нам пожаловал целый отряд. Хотя, чем больше, тем лучше. Это заставит правительство одуматься и быть более сговорчивыми. А то развели тут треп, понимаешь...

Не отвлекаться на посторонние мысли! Смотреть в оба! Та вылазка внизу может быть только пробным камнем, цветочками, так сказать. А скоро могут поспеть и ягодки... Точно! В проеме главного входа промелькнула едва заметная тень. Нет, парень, меня так просто не проведешь! Только покажись хотя бы чуть-чуть, лучше если голову высунешь. Давай, не дрейфь! Вылазь, прошу тебя! Отлично! А теперь еще чуть-чуть. Да! И еще. Молодец, великолепно! Получай же, зараза!

Ого, вот это отдача — дуло так и повело вверх! Но, надеюсь, я его задел. Черт, руки вспотели. Ничего, еще высунется — точно прикончу, не будь я Боб Моррисон!

——— CS ———

Стрельба! Началась стрельба! Стоп, что это я так удивляюсь? Да, началась перестрелка, но ведь все к этому и шло, так? Так. Чего же я тогда нервничаю? Не знаю. Я всегда нервничаю, когда слышу звуки выстрелов. Кому как, а мне лично становится неспокойно, когда мои ребята открывают огонь. Ведь в любой момент их могут...

"Не думать об этом! Не думать ни о чем, кроме задания! И если ты, жирный увалень, позволишь себе еще хоть раз отвлечься, я... не знаю, что я с тобой сделаю, но ничего хорошего не жди, это точно!" — подбадривая себя подобными мыслями, я продвигался по трубе. А вот и развилка, прямо как на плане. И сверху — никого, просто лепота! Перехватив поудобнее свою "эмку", я полез вверх.

Ну что же, труба продолжается. Хотя... я точно вижу свет в конце тоннеля, и это не может не радовать! Преодолев последние метры, я оказался прямо над выходом. Точнее, это выход оказался прямо подо мной. Впрочем, не будем начинать бессмысленную полемику на абсолютно никчемную тему, будем действовать. И я подействовал. Силой инерции пуль моего огнестрельного оружия на неподвижную конструкцию решетки. Кинетика столкнулась со статикой, металл пошел на металл, атом на атом, электрон на электрон... В общем, победила физика, и решетка с жутким грохотом свалилась на пол. Впрочем, ничего другого я и не ожидал.

Аккуратно приземлившись, я огляделся. Прямо возле меня — дверь, за которой, судя по всему, и находятся искомые заложники. По правую руку — путь к спасению отсюда, а по левую — стена с дырой, в которой виднеется человек, через оптический прицел целящийся в... о черт!

Я рванулся вправо за долю секунды до того, как прогремел выстрел. И все-таки в меня попали. Острая боль обожгла плечо, и силой инерции меня швырнуло о стену. Эх, вот это приложило, в голове так и гудит! Впрочем, если бы я был чуть-чуть более медлителен, то ею бы и словил эту пулю. "Еще не все потеряно! — утешая себя этой мыслью, я начал подниматься. Но тут посмотрел налево — и понял, что теперь, пожалуй, уже точно все. В противоположном конце маленького карниза, на котором я находился (и куда вел выход вентиляции) стоял террорист с автоматом "Калашникова", чье дуло смотрело на меня...

——— CS ———

Дэниел упал! А, может быть, он еще жив? Хотя нет — безвольно раскинув руки, его тело перевернулось и свалилось с ящиков прямо к главному входу — после такого не выживают. Между тем, подключился Раймонд. Он работает тихо, но аккуратно — настоящий профессионал. Ну, он уж точно взгреет копа (или копов)!

Кстати, а куда это мой подевался? Может, обежал здание и заходит с черного хода? Или лезет по вентиляции? Я с трудом подавил желание дать очередь по воздуховодной трубе. Незачем рыбку пугать — пускай поближе подплывет, тогда я ее и прихлопну.

Нет, похоже все, что я когда-либо говорил об интеллекте полиции — суровая правда жизни. Этот коп пытается пролезть через главные ворота! На этот раз ты от меня не уйдешь. Я покрепче сжал автомат и, когда показалась голова, послал коротую очередь. Одну-единственную коротенькую очередь. В голову. И, что самое главное, не промахнулся! Ярко-алые брызги взметнулись победным салютом, и тело шлепнулось на асфальт.

Я сделал это! Я знал, что смогу, и смог. Так держать, парень! Но что это? Прямо возле комнаты с заложниками с потолка упала вентиляционная решетка. А следом спрыгнул... коп! Я видел, как Раймонд повернулся в его сторону. Прозвучал выстрел, и полицейского швырнуло к стене — прямо напротив меня. От неожиданности я немного помедлил, и коп повернул голову в мою сторону.

Наши взгляды встретились.

И я нажал на курок.

——— CS ———

Меня спасла простая банальность — я поскользнулся. И шлепнулся обратно на пол, в то время как пули с визгом прошили воздух у меня над головой. Не желая давать стрелявшему второго шанса, я резвым кабанчиком рванул обратно за угол, под прикрытие стены.

Уф, теперь можно и отдышаться. Тук-тук, тук-тук, тук-тук! Что это? А это твое сердце, Стиви! Страшновато, да? Есть немного. Не желая поддаваться подлому чувству, я решил устроить маленькую проверку. Итак, мы имеем: одна винтовка, один пистолет, один нож, один весьма усталый Стив. А террористов минимум двое. "Не пойдет!" — подумал я и тут же решил исправить ситуацию. Аккуратно подойдя к отверстию в стене, я выглянул и тут же спрятался обратно. Громыхнул выстрел. Отлично, теперь у меня есть пара-тройка секунд, пока террорист перезаряжает свой "ствол". И я потратил их с пользой для дела — выглянул снова и навел дуло "эмки" на голову этого отребья общества. А затем нажал на курок.

Великолепный выстрел! Именно поэтому мы и зовемся профессионалами своего дела — тело перевалилось через ограждение и упало на нижестоящие ящики. Одной проблемой меньше.

Однако, стрельба что-то стихла. Неужели никого больше нет? Я подошел к повороту на карниз и на полсекунды заглянул за угол. Стоит, родимый, и "Калаш" в руках сжимает! Немного поразмышляв, я отбросил все правила и попытался связаться со своими по рации.

Тишина.

Не ответил никто, даже Джон.

Выходит... я остался один?

——— CS ———

Я видел, как падал Раймонд. И за это ты тоже ответишь, легавый! Я буду убивать медленно, очень медленно. Я отомщу и за Дэниела, и за Раймонда, и за... Стоп, а где Джеймс? Как раз на такой случай у каждого имелась рация. Что ж, пришло время ею воспользоваться.

Тишина.

Значит, Джеймса больше нет.

Тогда я сам довершу начатое! Эй, легавый, ты где? Вылазь из той норы, в которую ты забился, ожидая своей участи! Она тебя все равно настигнет, как бы ты ни увиливал! Давай, иди сюда, и я освобожу тебя от груза всех забот. Абсолютно всех! А, впрочем, если не хочешь, я сам к тебе приду.

Словно пантера, я крался к повороту, за которым сидел ОН. Я ничего о НЕМ не знаю — ни имени, ни адреса, ни аспектов личной жизни. Зато твердо знаю — я хочу ЕГО убить. И уже не важно, получу я обещанные сто кусков или нет, не имеет значения даже, выйду ли я из этого здания живым. Важно другое — чтобы ОН живым отсюда не вышел. И я приложу все усилия для того, чтобы так случилось.

Поворот приближался. Еще три шага, два, один...

——— CS ———

Я чувствовал, что он приближается. Это чутье, выработанное годами оперативной работы, не раз выручало меня во всяких передрягах. Не подвело оно и сейчас.

Террорист выпрыгнул из-за угла и открыл огонь по тому месту, где я должен был стоять. Только меня там уже не было — я сидел напротив дырки в стене, на металлическом карнизе с оградой. И как только террорист приземлился, пустил несколько коротких очередей.

——— CS ———

Резкая боль в животе заставила меня согнуться пополам. Это ж надо так оплошать! И как я мог рассчитывать на то, что коп будет сидеть тут и смирно ждать своего часа? Впрочем, не время думать о том, что произошло, надо сойти с линии огня.

Шаг, другой... уф! Привалившись к стене, я осмотрел рану. Да, серьезно, весьма серьезно. Но я жив, вот что главное, жив! Впрочем, надолго ли? При взгляде на кровь, струившуюся между пальцев, ответ напрашивался сам собой.

— Нет, так не будет! Так не должно быть!

С этим криком ушла вся боль, сознание прояснилось, мысли стали ясными и четкими. Кристально четкими. И среди них яркой полосой горела одна...

— Смерть легавым! — с таким воплем я подхватил автомат и рванулся к пролому в стене.

——— CS ———

Похоже, что у моего пациента случился преждевременный сдвиг по фазе. Или он у него и так имелся? Впрочем, не важно. Особенно сейчас, когда на меня несется человек... Нет, даже не человек — чудовище с перекошенной от ярости физиономией и автоматом "Калашникова" в руках. Вздохнув, я медленно навел прицел на его голову.

И опустил глаза.

Мне не хотелось этого видеть.

——— CS ———

Сначала резкая боль, потом свет, а потом темнота... Я ничего не видел и не чувствовал. Ни одна мысль не приходила ко мне. А потом все же пришла: "Я проиграл."

P.S.

Как гром среди ясного неба, прозвучала фраза: "Counter-terrorists wins!" Парень откинулся на спинку стула, выпустил из рук "мышку" и шумно выдохнул.

— Вот это раунд, ребята! — сказал он своим друзьям-одноклубникам. — Но мы вас сделали!

— Ничего, это было лишь небольшое недоразумение, — раздалось из противоположного конца комнаты. — Которое сейчас будет исправлено!

— Это мы еще посмотрим, — пробурчал себе под нос парень, вновь взялся за "мышак" и приник к монитору.

Начинался новый раунд игры, но это, как говорится, уже совсем другая история...

Дубовик Александр.
Минск, 2002 г.

runaway:



Даже не могу вспомнить, когда же впервые в наших околоигровых СМИ появилась первая новость о данной игре. Многие прочили ей грандиозные лавры легендарного Full Throttle (отчасти еще и из-за мультипликационной графики). Другие были уверены в том, что по своей популярности она сравнится с уже появившейся и понравившейся многим "Сиберией" (Syberia)...

Однако были и те, кто, увидев первые скриншоты, сразу записал данный проект в отряд "аутсайдеров", не претендующих вообще ни на какое внимание. Откровенно говоря, зря...

Игра действительно неплохая, однако все-таки несколько сложноватая для неискушенных "квестоманов". Если справиться с немногочисленными паззлами для них не составит особого труда, то догадаться, что от рабочего музея сначала нужно добиться темы диалога "про кофе", потом на нее поговорить, а потом направиться на выставку "майя" за какой-то там плошкой... это уж, знаете ли, в духе третьего-пятого "Ларри в выходном костюме"...

Впрочем, и на этом дело не заканчивается. Полученное древнее "кофе" нужно снова предложить рабочему, потом, потерпев неудачу, его смолоть неизвестно чем (оказалось — виброножом %-(-), который и на столе-то не слишком заметен, а уж чтобы тот стол отыскать... Ну, а потом — опять "предложить" и... отправляться на поиски именно "автоматного" кофе.

Вот скажите мне, вы бы догадались, что такой кофе получается лишь тогда, когда вы отыщете в мусорной корзине пустую упаковку из-под кофе и запакуете в нее ту "адскую смесь"? Я тоже нет:)

В общем, без прохождения тут не обойтись...

Однако, прежде чем начать свое повествование, сначала кратко сообщу вам, с чего все, собственно, началось...

Вы — студент по имени Брайан, и в данный момент вам необходимо попасть в университет, который находится в другом городе. Однако сии планы нарушает банальный случай. Внезапно выскочившая из переулка и попавшая прямо к вам под колеса симпатичная девушка, оказывается, убегает от мафии, скрывая от них старинное распятие, из-за которого накануне от рук тех же мафиози погиб ее отец. Вы как честный человек отвозите девушку в больницу и...

В общем, теперь вы тоже на крючке у мафии, а она шутить не любит.

Вот тут-то и начинаются ваши приключения, на протяжении которых вас будут окружать как друзья, так и враги, как предатели, так и просто мирные и незаметные люди. Разобраться в этом будет крайне сложно...

Так что давайте разбираться вместе!

Глава 1

После просмотра первого из ОГРОМНОГО количества вступительных роликов мы оказываемся в больнице возле кровати уснувшей Джины.

Прежде всего, рассматриваем план, висящий на двери справа от кровати Джины, и заходим в эту дверь. С полки у зеркала забираем пузырек, открываем мусорное ведро и получаем маркер.

Выходим из ванной/туалета, забираем стакан и таблетки с тумбочки у кровати, сумку Джины со шкафа и кусок ткани с кровати. Выскакиваем в окно. В кладовке будьте внимательны: предметы не слишком "выставляются". Слева с полок берем банку спрея, шприц из коробки и подушки, что лежат на полу под полкой. Теперь из ящика справа берем чистую регистрационную карточку, с верха шкафа — книгу и голову манекена.



Возвращаемся в палату и заходим в "инвентарь" (мышку — в самый верх экрана).

Шприц на банку со спиртом из ванной. Теперь заправляем спиртом маркер и применяем последний на пустую медицинскую карточку.

Два раза копаемся в сумке Джины, добываем парик и применяем его к голове манекена.

Применяем подушки на пустую кровать, подделанную медицинскую карточку применяем на карту Джины, а ее, в свою очередь, вешаем на соседнюю кровать. Теперь заходим в ванную/туалет и смотрим ролик.

Так, Джину спасли. Теперь нужно ее разбудить. Заглядываем в книгу из кладовки и выясняем, что от того снотворного помогает хороший душ. Но душ в ванной не работает!

Применяем спрей на противопожарный датчик и... Все в порядке!

Глава 2

Оказавшись в реставрационной, говорим с доктором Сьюзан на все возможные темы. Теперь применяем антикварный крест на этажерку с объектами реставрирования, что стоит слева. Теперь проходим чуть далее вправо и берем со следующего стола кисточку с остатками талька, а еще правее — за лазерной установкой, которой периодически пытается пользоваться докторша, — достаем из чемоданчика пузырек лака.

Выходим в коридор, спускаемся вниз и разговариваем с работником музея (Вилли). Кстати, можно даже и не начинать диалог. Просто распрощайтесь с Вилли. Зазвонит телефон, и он уйдет.

Ах, вот оно как! Оказывается, что он знает код замка на двери в лабораторию анализа!

Направляемся направо и заходим на выставку искусства "майя" и сразу возвращаемся обратно. Теперь поднимаемся наверх и применяем лак на панель кодового замка у железной двери.

Звоним Вилли с помощью рядом висящего телефона-автомата. Вилли возвращается в лабораторию, оставляя на кодовом замке свои отпечатки пальцев.

Прячемся в лаборатории реставрации и сразу выходим оттуда. Направляемся к замку, применяем на панель тампон с тальком, узнавая таким образом, что код состоит из цифр 1, 3, 7, 8. Если есть желание — попробуйте воспроизвести музыкальную последовательность, ну, а если нет — просто наберите 8137 и заходите в комнату.

Берем ключ, лежащий на столе у самого входа, затем пытаемся открыть термокамеру рукой. Выяснив, что так камера не открывается, нажимаем кнопку, выбираем любое имя и... терпим неудачу.

Направляемся в кабинет вашего друга Клайва. Забираем книги со стола и применяем ключ из инвентаря на обнаруженную замочную скважину.

Из открывшегося тайника достаем диктофон и снова применяем ключ на замочную скважину.

Теперь направляемся в лабораторию реставрации и применяем диктофон на доктора Сьюзан. Возвращаемся в лабораторию анализа и применяем диктофон на термокамеру. Черт! Батарейка в диктофоне "выдохлась"!..

Идем в правый угол комнаты, берем висящий ковшик на длинной ручке и применяем на него батарейку, а затем получившуюся конструкцию опускаем в баллон с жидким азотом, что стоит тут же.

Вставляем батарейку в диктофон и снова пытаемся открыть с его помощью термокамеру. На этот раз все получается!

Заглядываем внутрь, затем забираем маску и в инвентаре применяем на нее позаимствованную с полки в комнате реставрации древнюю "граблю/тяпку", чтобы выковырять рубин.

Переходим в лабораторию реставрации и вставляем рубин в лазер. Ну, вот теперь им можно "пользоваться"!

М-да, перестарались...

Ну, что же, придется успокоить доктора чашечкой кофе...

Выходим из лаборатории и смотрим на кофейный автомат слева от кабинета Клайва. Попытавшись получить кофе, спускаемся вниз и заговариваем с Вилли на тему "про кофе". Направляемся на выставку "майя" и берем одну из плошек у подножья статуи. Предлагаем ее Вилли, а после отказа поднимаемся в лабораторию реставрации и применяем вибронож, что на столе рядом с микроскопом, на плошку с кофе. Снова пытаемся отдать плошку Вилли.

Поднимаемся к кабинету Клайва и копаемся в мусорной корзине справа от входа в кабинет. Достаем пакет из-под кофе и засыпаем в него кофе из плошки.

Получившийся пакет отдаем Вилли. Через некоторое время добываем из автомата чашку кофе и несем ее Сьюзан. Посмотрев ролик и получив отреставрированный крест, направляемся в лабораторию анализа, после чего снова смотрим ролик (я предупреждал — их будет немало).

Глава 3

Придя в себя в хижине, берем кузнечные меха из кучи мусора слева, чистящий спрей с полки возле телефона, а за шкафом — монтировку, замшу и деревянную ручку-набалдашник от вешалки. Применяем спрей на замшевую тряпку и чистим небольшое окно над холодильником справа. Открываем холодильник, отключаем его от сети и вынимаем пробку слива воды. Теперь двигаем его в сторону, ломаем замок с помощью монтировки, открываем люк и вылезаем через открывшийся проход.

Обсудив все дела с "дамами", заходим в автобус, достаем из-под кровати ручной пылесос, берем с сундука темные очки и губную помаду из правого ящика. Проходим вглубь, подбираем со столика с сапогами моток ниток и иголку, затем разговариваем с Карлой на все темы. Применяем пылесос на решетке в полу — получаем таблетку снотворного. Возвращаемся к дому, из которого сбежали, и забираем из-под него ведро-бак.

Направляемся к заброшенному вагону (в правом верхнем углу карты), заходим в него и достаем из ведра шуруп, на который надеваем набалдашник от вешалки — получаем штопор. Пытаемся использовать его на бочку на дальнем плане, затем подставляем под нее ведро и дырявим бочку с помощью штопора, забираем ведро с порохом и применяем его на губную помаду — получаем патрон. Открываем одну из бочек в центре с помощью монтировки и достаем мешок орехов.

Направляемся к нефтекачалке (в левом верхнем углу карты) и применяем темные очки на луже нефти.

Направляемся на кладбище самолетов (в левом нижнем углу карты) и подбираем пулеметную ленту и каску. Вставляем патрон из губной помады в ленту.

Направляемся к ангару (единственное неисследованное место в верхней части карты), пытаемся его открыть. Оказавшись внутри, применяем таблетку из инвентаря на банку пива, когда та окажется на бочке недалеко от окна. Не так-то это просто, оказывается.

Возвращаемся в автобус, забираем оставшиеся в ящике губные помады, применяем на них порох из ведра и дозаряжаем пулеметную ленту. Выйдя на улицу, подменяем очки Мариолы на те, что мы получили с помощью нефти, забираем масло для загара. Покопавшись в бауле около автобуса, обнаруживаем спущенный дырявый баскетбольный мяч. Зашив его и надув с помощью мехов, кидаем Луле, которая, после небольшой беседы, соглашается отвлечь охранника у ангара.

Кидаем таблетку в банку пива, обнаруживаем в ангаре вертолет.

Теперь забираем банку орехового масла, применяем монтировку на мотоцикле и подбираем отвалившуюся рукоятку.

Направляемся на кладбище самолетов, пытаемся нацелить пулемет, после чего смазываем его маслом для загара. Заряжаем пулемет лентой с "патронами".

Осталось отвлечь внимание мафиози.

Снова заходим в автобус и применяем деталь от мотоцикла на штырьке для открывания двери посередине экрана (он находится почти в самом центре экрана, чуть левее сундука). Повернув ручку, за[illegible]раем ключ из кармана на двери, снова крутим ручку, чтобы открыть двери. Направляемся к Карле, открываем ключом холодильник — получаем упаковку масла.

Возвращаемся в хижину, с которой началась глава, кладем в каску масло и орехи, затем ставим ее на холодильник — Брайан готовит ореховое масло.

Направляемся к заброшенному вагону и применяем каску с маслом на маленький сарайчик слева. Подбираем динамит и несем его к нефтекачалке, на которую его и пришпандориваем...



дорожное приключение



Глава 4

Вдоволь погонявшись, потеряв Джину, побеседовав с индейцем и познакомившись с Суши (спросите у нее про планы заброшенной шахты), оказываемся на Диком Западе. Заходим в дом шерифа и подбираем дрова, лежащие около печки.

Направляемся в банк, смотрим на кучу барахла около кассового аппарата, берем металлический предмет, который оказывается степлером. Идем к столу, стоящему левее, и забираем с него печать. Заходим к Суши для того, чтобы узнать все, что она знает про мертвеца в камере у шерифа, и сообщить, что в банке нет сейфа. Направляемся в салун. Из-под лестницы достаем цветочный горшок и исследуем кладовку — получаем секатор. Выйдя из салуна, смотрим на телегу, стоящую рядом с домом шерифа, и применяем на нее секатор.

Около заброшенной шахты (левый нижний угол карты) берем масленку.

Направляемся к кратеру (правый верхний угол карты) и обстоятельно общаемся с Джошуа. Пытаемся использовать ленту, отрезанную от телеги, на мотоцикл — не получается. Тогда скрепляем ленту степлером, после чего снова применяем ее на мотоцикл. Уходим из локации и сразу возвращаемся. Джошуа все еще не починил агрегат из-за отсутствия ключа "на 10".

Возвращаемся в салун, поднимаемся наверх и разговариваем с Сатурном на все темы. После этого дергаем рычаг катапульты и пытаемся взять ключ с панели инструментов — оказывается, он у Сатурна. Он кидает его нам, но промахивается, и ключ улетает за окно. Спускаемся вниз и видим, что ключ упал в корыто с грязью. Поднявшись на балкон, бросаем на улицу цветочный горшок и возвращаемся в комнату Сатурна. Теперь пытаемся наполнить масленку водой из емкости слева от центрального балкона. Надо спросить разрешение у Сатурна.

Теперь набираем воду. Несем воду к перевернутому локомотиву (подобрав по пути лежащий около корыта ключ) и выливаем ее в хранилище для воды рядом с трубой. Повторяем операцию (воду из емкости в салуне — в масленку, а оттуда — в локомотив) до тех пор, пока Брайан не сообщит, что пора остановиться.

Выходим из Дагласвилля к дому Мамы Дориты (в правом нижем углу карты). Перебрасываемся с Оскаром парой фраз.

Теперь снова говорим с ним о жевательной резинке. Просим его помочь передвинуть камень. Тот отказывается. Заканчиваем разговор, подбираем миску, лежащую около лестницы, и камень необычной формы около колодца. Относим ключ "на 10" Джошуа, уходим от кратера и сразу возвращаемся. Спрашиваем, где можно раздобыть бензин.

Направляемся в салун и просим у Сатурна бензин. Тот предлагает обмен. Протягиваем ему тот самый камень с дыркой, который мы подобрали у колодца. Выходим на терассу и поднимаем лежащую щетку. Применяем ее на камень и снова пытаемся отдать Сатурну. Опять не то!

Применяем на камень кусок янтаря... Дело сделано! Правда, бензин концентрированный и нам не очень подходит.

Однако, отчаиваться не стоит. Наполняем полученную литровую бутылку водой из масленки. Теперь наполняем бензином мензурку емкостью 50 куб.см. Переливаем бензин из нее в мензурку 30 куб.см. Выливаем 30 куб.см. из мензурки в канистру. Переливаем бензин из мензурки 50 куб.см. в мензурку 30 куб.см. Наполняем мензурку 50 куб.см. из канистры. Переливаем часть бензина из нее в мензурку 30 куб.см. Теперь в мензурке 50 куб.см., то есть необходимое количество бензина, которое мы смешиваем с водой в бутылке.

Идем к Джошуа и применяем бутылку с бензином на мотоцикл. Если лень разгадывать головоломку, нажимаем кнопки в следующем порядке: до, соль, ми, си, ля (слева направо — 1, 5, 3, 7, 6).



Подбираем телепатический шлем Джошуа и заглядываем в палатку. Возвращаемся в салун и дарим шлем Сатурну.

Воспользовавшись его отсутствием, забираем газовую горелку. Спустившись на первый этаж, исследуем кладовку и забираем листья табака. Направляемся к локомотиву и забираемся в кабину. Кладем дрова в топку, поджигаем их горелкой, поворачиваем колесо, регулирующее давление, и тянем рычаг чуть ниже. Из трубы валит пар, который выбрасывает ключ. Подбираем его и двигаемся к дому шерифа, где открываем ключом камеру.

Заходим внутрь и достаем из медицинского чемоданчика флаконы. Применяем их на табачные листья в инвентаре. Далее там же применяем печать на миске, затем табак — на получившуюся конструкцию.

Полученную смесь относим Оскару. Тот резко добреет и помогает нам отодвинуть камень.

Пытаемся зайти в образовавшийся проход. Облом-с! Надо раздобыть план, который находится в сейфе банка.

Направляемся в комнату Сатурна и с помощью кнопок на столбе в центре опускаем статую на катапульту. Тянем рычаг и наблюдаем за полетом, после чего перемещаемся в банк и спускаемся в подвал. Пытаемся открыть сейф. Опять облом!

Сбегав в камеру в доме шерифа и достав из медицинского чемоданчика фонендоскоп (то, чем сердечный ритм слушают), возвращаемся в подвал банка и применяем фонендоскоп на сейфе. Теперь поворачиваем ручку вправо до тех пор, пока Брайан не услышит звук и не отметит, что первое число комбинации — "85 вправо", далее двигаем влево до 29 и очередного "клика", затем снова вправо до 54. Сейф открыт — и планы у нас! Направляемся к заброшенной шахте и заходим внутрь.

Глава 5

Оказавшись на краю обрыва, подбираем большую доску. Потом — наконечник кирки из-под нее и одну из костей скелета. Применяем кость на наконечнике кирки, а получившимся инструментом достаем гвоздь, вбитый в доску на входе в шахту. Применяем гвоздь на край обрыва, а к нему привязываем веревку из инвентаря.

Отыскав Джину, направляемся от нее влево и, отойдя от развалин, идем ко входу в гробницу.

Пытаемся вставить крест-ключ в рот идолу. Да что ж такое?!

Срываем ветку с ближайшего куста, чистим ей рот и пытаемся вставить крест снова. О! Теперь получилось! Заходим в гробницу и говорим с Вупучимом. Получаем палец и кое-какую информацию.

Возвращаемся к Джине, заходим в пещеру правее от нее и поднимаем топорик справа от статуи и раскалываем им большую доску на две маленькие.

Идем влево и, не выходя из поселка, заходим в крайнюю левую дверь. Оказавшись на этаж выше, идем в ближайшую справа дверь, а затем — в крайнюю левую из трех. Теперь — снова в ближайшую справа, и оказываемся возле висящей веревки, которую обрезаем с помощью топора. Спускаемся к Джине и накладываем ей шину из досок.

Глава 6

Говорим с Мамой Доритой о возможности сеанса спиритизма. Предлагаем себя в качестве медиума, но получаем отказ. Просим поговорить с Джиной, после чего выходим на улицу. Направляемся к Суши, говорим с ней. Теперь спускаемся на первый этаж и берем кочергу из корзины около камина.

Направляемся в салун и во время разговора с Рутгером спрашиваем у него про травку. Рутгер просит что-то в обмен. Отдаем ему индейский топорик-трубку.

Брайан прикладывается к трубке и сразу бежит к Маме Дорите.

Возвращаемся к Рутгеру и просим что-то посильнее.

Рутгер готов помочь, но ему необходимы семена растения, которое можно найти только около священной гробницы хопи. Предлагаем ему странную веточку, что сорвали возле гробницы.

Брайан присматривается и видит на ней стручки, которые, однако, не удается открыть. Направляемся в дом шерифа и достаем из медицинского чемоданчика в камере скальпель, с помощью которого пытаемся разрезать стручки...

Идем в отель и разогреваем скальпель в камине. Вот теперь — другое дело!

Несем семена Рутгеру. Тот готовит напиток, выпив который Брайан уже "в порядке". Повторяем за Мамой Доритой все необходимые слова, после чего наблюдаем сеанс спиритизма.

После сеанса и разговора с Джиной направляемся в отель и беседуем с Суши.

Затем идем на второй этаж салуна и спрашиваем Сатурна, не видел ли он где-нибудь поблизости заброшенный вагончик.

Услышав ответ, выходим из Дагласвилля и отправляемся на открывшуюся локацию в левом верхнем углу карты.

Кочергой вскрываем вагончик, заходим, смотрим на висящую справа от входа монашескую рясу и выходим наружу. На двери виден кармашек, из которого берем рекламный проспект банка.

Направляемся к Суши, показываем ей проспект, выходим из Дагласвиля и сразу возвращаемся обратно в отель. После разговора с Суши ситуация немного проясняется.

Снова идем к вагончику, забираем монашескую рясу и выходим... Оп-па! Попались...

Направляемся к Суши и разговариваем с ней. Забираемся в кабину перевернутого локомотива и выпускаем пар, потянув за нужный рычаг. На этот раз из трубы вылетела звезда шерифа. Подбираем ее.

Несем звезду Оскару и объявляем его шерифом Дагласвилля. Получив оружие и свое первое официальное задание, Оскар ловит бандитов и запирает их в камеру.

Поговорив с Суши, а затем с Оскаром, что стоит у дома шерифа, заходим внутрь и говорим с бандитами.

Забираем лежащую на столе сумку с вещами. Несем сумку Суши, выходим из отеля и сразу возвращаемся. Спрашиваем, осмотрела ли она вещи Густава и Федора. В разговоре о кино отвечаем в следующем порядке: "Вуди Аллен" и "Загадочное убийство в Манхэттене". Выслушиваем план, берем mp3-диктофон, применяем его на бандитах в камере, затем идем к Джине.

Говорим с ней, после чего отдаем диктофон Суши и... Все!

SilentMan
SilentMan@tut.by

Игра предоставлена интернет-магазином www.Media.Shop.by

Отборочные PTS'02 по CS: чемпионат в клубе "ВИНТ"

Итак, все уже с нетерпением ждут игр по Quake 3: Arena, Counter-Strike и WarCraft 3, которые пройдут в рамках 4-ой Международной специализированной выставки "Перспективные Технологии и Системы 2002" (далее PTS`02), оценивающе поглядывая на игру "мега-пап" в Корее. Если с игрой признанных отцов киберспорта все давно ясно (в том плане, что отборочные были проведены достаточно давно), то у нас отборочные еще не завершились. 4-й тур отборочных по Counter-Strike 1.5 прошел 27.10.02 в минском клубе "ВИНТ" под эгидой Республиканского общественного объединения "Федерация Компьютерного Спорта". Именно эта организация является непосредственным организатором турниров на выставке PTS 2002.

Итак, предоставляю вашему вниманию полный список команд, принявших участие в четвертом этапе на кубок содружества:

1. Titan
2. d&g
3. Arena
4. Phoenix
5. Vint1
6. Katana2
7. Zeroclan
8. Android1
9. Katana1
10. Tarantul
11. Stk
12. Stx
13. Android2
14. Corsar
15. Vint2
16. Hazard

Если говорить о правилах соревнований, то они были стандартными и коренным образом не отличались от уже устоявшихся традиций. Все тот же full double elimination, все те же серверные команды, все те же правила поведения. Единственное, что хочется отметить в этом плане, так это то, что опоздание на игру на 10 минут влекло за собой дисквалификацию всей команды. Это несколько дисциплинировало команды, и никто далеко от окрестностей клуба "ВИНТ" не расходился.

Теперь можно поконкретней остановиться на самих командах и на фаворитах турнира. В турнире приняло участие 16 команд. Как это всегда бывает на турнирах подобного плана, есть фавориты, а есть команды, которые еще никак не проявили себя на серьезных чемпионтах. Поэтому далее я привожу список команд, которые, на мой взгляд (да и не только на мой), являются безусловными фаворитами. Среди уже зарекомендовавших себя с лучшей стороны команд хочется отметить Tarantul-a (состав: ZiL (капитан), Nio, Buldozer, Vitamin, Myxa, Rambo), Katana1 (Alucard, Arctik, Basaev, Slayer, Rog), Katana2 (Ugin, Senpoi, Els, Eye, Ene, Angel). Среди претендентов на призовые места так называемого среднего звена можно выделить Corsar (Xatni, Slot, Zpret, Kim, Zban, Zet) и Android1 (lote1, Steampvk, Dark.Sky, Britney.3ky, Naiz). Но эту "рассортировку" команд можно смело отнести в разряд прогнозов. Куда интересней посмотреть на то, как все происходило на самом деле.

Взявший отличный темп еще в начале игры второй состав Катаны не выпадает в лузера, а твердой походкой направляется в финал винеров, вынося по очереди в лузера Vint1, Android1, Titan (эта команда, также неплохо начавшая, выиграв 2 игры подряд, не смогла до конца развить свое преимущество прежде всего из-за плохой сыгранности команды) и Tarantul. Katana1 показала со своей стороны весьма невнятную игру, за что и поплатилась отсутствием в призовой тройке, а вот команда Tarantul и Corsar, напротив, слетев один раз в лузера, уже не позволяла себе расслабиться.

В итоге в суперфинале встретились Katana2 и Corsar. Победу всетаки взяла Katana2, что в принципе было прогнозируемо. Ну, а третье место остается за Tarantul-ом, который уступил право сражения за первое место Corsar-ам.

Итоговый рейтинг 4-ого тура отборочных выглядит следующим образом:

1. Katana2 (в качестве приза получили 5 клавиатур)
2. Corsar (в качестве приза получили 5 мышек)
3. Tarantul (в качестве приза получили 5 ковриков для мышей)

Хочется отметить просто отличную организацию турнира со стороны владельцев клуба "ВИНТ". Те, кто не играл на чемпионате, или те, чьи команды дожидались своей очереди, перед игрой могли лицезреть на большом экране в холе клуба наиболее интересные сражения. Прямую трансляцию через проектор вели постоянно, так что зрителей было полно. Кроме этого, все участники могли остудить свой пыл бесплатной минеральной водой, которая находилась в основном игровом зале. А после игрового напряжения это было совсем не лишним. Да и судьи, предоставленные Федерацией Компьютерного Спорта, сыграли далеко не последнюю роль в поддержании порядка при проведении чемпионата. Все было четко и слажено, что не всегда можно видеть на соревнованиях по CS. Потому в целом впечатление от чемпионата осталось исключительно положительным.

Отборочные PTS`02 плавно подходят к концу, и нам ничего не остается, как ждать непосредственно самого PTS`a, где соберутся действительно лучшие из лучших, сильнейшие из сильнейших. На страницах "ВР" и "КГ", а также на Белорусском Киберспортивном Портале (http://mousesport.aichyna.com/) можно будет узнать про все события PTS, так что не пропустите.

Бурдыко Алексей aka MSlkn3sltR
knes@tut.by

Турнир по Diablo 2 в Гродно

Не секрет, что большинство киберспортивных турниров проводится по шутерам, а точнее, по Counter Strike. Турниры по этой игре проводятся практически каждые выходные, причем сразу в нескольких клубах.

Иная ситуация с ролевыми играми, хотя по количеству играющих в РПГ нельзя сказать, что жанр пользуется меньшей популярностью… Тот же Diablo может легко поспорить с, например, Quake 3, но чемпионатов по нему проходит на-а-а-амного меньше.

А почему? Чем ролевики хуже? Да ничем!

И поэтому всем любителям ролевых игр будет интересно узнать, что гродненский клуб Trinity: X-Zone (известный в Гродно своим неравнодушием ко всяким РПГ вообще и Diablo в частности) решил провести командный турнир по Diablo 2: LoD.

Турнир будет проводиться по стандартной, одобренной самой Blizzard, системе: 8 декабря с 1000 до 1700 раскачка нулевых героев в двойках; 15 декабря в то же время — десматч 2 на 2 по система Double Elimination. Десматч будет проводиться на Blood Moor в первом акте на сложности Norma. Время раунда — 7 минут, на проведение боя дается 5 раундов. Бой ведется до трех побед. На данный момент это все, что известно об этом чемпионате.

Желающим получить более подробную информацию о правилах турнира, взносах и призах могу порекомендовать сходить на страничку клуба www.TrinityClub.narod.ru. А еще лучше — заехать прямо в сам клуб и своим личным примером помочь становлению РПГ как киберспортивной дисциплины.

Clear

Настольные игры. Клубные вести

Итак, господа, такой долгожданный населением нашей страны (а в первую очередь — жителями славного града Минска) Клуб Настольных Игр открылся. Как и обещались, работаем мы в Минском Дворце Детей и Молодежи по вторникам и воскресеньям с 18 до 21 часов. Играют там в самые разнообразные игры — как в wargames, так и в ролевые. На данный момент в члены Клуба записалось уже почти сорок человек, и люди продолжают прибывать. Рассматривается вопрос о выделении дополнительных шести часов в неделю для работы Клуба. К нашему глубокому сожалению, пока все игры, в которые мы играем, приходится приносить с собой. Мы рады принять в свои ряды всех тех, кто интересуется делом развития настольных игр в стране и ждем их по вышеуказанному адресу (за одним исключением — Magic the Gathering не предлагать!).

К сожалению (а, может, и к счастью) открытие Первого Открытого Чемпионата города Минска по игре "Эпоха битв" было отложено. Но зато теперь дата Чемпионата известна точно, при этом известны и все условия.

Итак, Первый тур Чемпионата пройдет 24 ноября сего года. Начало тура — в 11 часов (утра:) в помещении фойе Театрального зала Минского Дворца Детей и Молодежи. Для участия в Чемпионате необходимо подать заявку и оплатить участие не позднее, чем за неделю до начала тура. С собой приносить армию на 300 монет по последним ценам "Эпохи битв" (а цены эти можно узнать по адресу www.ageof-battles.ru). Желательно приносить с собой и аксессуары (если таковые имеются) — то бишь подставки, карточки, кубики. Да, и еще, в связи с необкатанностью правил, созданных нами, решено пока играть по правилам второй редакции "Эпохи битв", и только после тестирования новых правил ввести их в действие на Чемпионате.

Также Минский Клуб Настольных Игр открывает свою собственную страничку в Интернете. Отныне (и, надеюсь, навсегда), зайдя на адрес www.boardgamesby.net, вы сможете получить всю возможную информацию по настольным играм как у нас в стране, так и за рубежом. На сайте будут публиковаться новости настольных игр, обзоры новых игр, анализы различных игровых систем, предложения по их модернизации. Будет и исторический раздел с материалами, посвященными самым разным периодам истории человечества (а в первую очередь — военной истории).

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by

Ронгбук Первая Лига FVC'2002

Английское спокойствие

Гонка закончилась конфузом. Дело в том, что старты этого и последующих этапов были перенесены по согласованию с постоянными участниками гонок с 12:15 на 9:00-9:30. Но не все потенциальные участники заездов, как оказалось, были вовремя оповещены. Получилось так, что когда пилоты, забрав призы и грамоты, уже расходились, другие только-только пришли померяться силами. А поезд уже ушел… Правда, "опоздавшие" с пониманием отнеслись к свершившемуся.

Хочется отметить дебют остальных участников на новом симуляторе Grand Prix 4. Впервые в республике по сети был проведен официальный заезд. Не все прошло гладко. Старт пришлось давать трижды. Несмотря на заверения разработчиков, что игра без труда должна поддерживать в сети до 8 участников, в процессе гонки наблюдались притормаживания. Пришлось пожертвовать даже "спектатором", потом умерить графическое наполнение. В итоге, когда уже все устали присоединяться и стартовать, третий раз все ушли в гонку чисто.

И вдруг выяснилось, что кроме 7 "живых" соперников в заезде дополнительно участвуют еще 15 "ботов", т.е. 15 болидов под управлением компьютера. Стартовавшим впереди наличие этих противников не помешало уйти в отрыв, а вот "второму эшелону" пришлось немного попотеть, преодолевая заградительный барьер из полутора десятков роботизированных автомобилей. Поэтому, конечно, часть пилотов в конце этапа выражала определенное недовольство.

Но, надеюсь, подобных экспериментов больше не будет. Тем более, что впереди нас ждут решающие этапы. И пока ни один из участников не потерял теоретических шансов завоевать титул чемпиона, а с ним суперлицензию и путевку в высшую лигу виртуального автоспорта — FVC Pro.

На прошедшем этапе удача сопутствовала Ивану Жибулю. Хочется отметить, что пока Иван пилотирует машину по принципу "или пан или пропал". Все 30 очков в первенстве ему принесли три победы. На других этапах Иван оказывался за пределами первой шестерки. Кирилл Пилецкий, напротив, в каждой гонке на финише привозит очки в копилку. Посмотрим, чей способ окажется более продуктивным и эффективным на финише сезона.

Генеральное сражение

К началу французского этапа у компьютеров собралась внушительная армия любителей виртуальных автогонок. Еще бы! При словах Франция, Париж кровь так и закипает в телах молодых людей. А когда в гонках разрешены "болевые" приемы и контактная борьба, да еще на столь быстрой трассе, то кому же такое не понравится. Впрочем, забегая чуть вперед, могу сказать, что Александру Ковалеву, купившему недавно комплект руль плюс педали и нацелившемуся на переход в следующем году в профессиональную лигу, постоянный "вынос с трассы" уже не приходится по душе.

Финальную гонку уверенно выиграл Кирилл Пилецкий. Его главный оппонент в чемпионате — Иван Жибуль — в результате массовой аварии был беспощадно катапультирован за пределы трассы в первом же повороте. После чего Иван мужественно продирался сквозь строй оппонентов, но единственное чего добился, так это почетного второго места в гонке и прибавки шести очков на личный расчетный счет в общем зачете первенства. До конца чемпионата остается провести всего три гонки и уже ясно, что с математической точки зрения на общую победу претендуют не более пяти пилотов. Хотя с другой стороны, в этих гонках никто не гарантирует того, что сегодняшний лидер сумеет пробиться в финал следующего Гран-при.

Личный зачет Ронгбук Первая Лига FVC'2002

М	Пилот	СПК	О
1	Кирилл Пилецкий	1,5	39
2	Иван Жибуль	2,1	36
3	Виталий Поминов	0,6	25
4	Виталий Ковалев	0,2	11
5	Валентин Тригорлов	0,2	9
6	Дмитрий Полысаев	0,3	6
7	Максим Ничваюк	-	6
8	Игорь Рукосуев	0,1	4
9	Георгий Рукосуев	-	4
10	Артур Бурло	-	3
11	Иван Томашевич	-	3
12	Александр Ковалев	-	2
13	Алексей Дорогокупец	-	2
14	Илья Майер	-	2
15	Сергей Орешков	-	2
16	Алексей Трущенков	-	1
17	Евгений Федоренчик	-	1

*СПК — сумма призовых коэффициентов

Календарь любительского чемпионата Ронгбук Первая Лига FVC'2002

№	Этап	Дата	Время	Победитель
1	РОНГБУК Гран-при Австралии FVC	25 мая	9:30-11:00	Кирилл Пилецкий
2	РОНГБУК Гран-при Бразилии FVC	1 июня	9:00-10:30	Виталий Поминов
3	РОНГБУК Гран-при Австрии FVC	13 июля	9:00-10:30	Иван Жибуль
4	РОНГБУК Гран-при Монако FVC	24 августа	9:00-13:00	Иван Жибуль
5	РОНГБУК Гран-при Канады FVC	7 сентября	12:15-14:00	Кирилл Пилецкий
6	РОНГБУК Гран-при Великобритании FVC	5 октября	9:00-10:30	Иван Жибуль
7	РОНГБУК Гран-при Франции FVC	19 октября	9:00-10:30	Кирилл Пилецкий
8	РОНГБУК Гран-при Бельгии FVC	16 ноября	9:00-10:30	?
9	РОНГБУК Гран-при Италии FVC	30 ноября	9:00-10:30	?
10	РОНГБУК Гран-при Японии FVC	21 декабря	9:00-10:30	?

Неофициальный командный зачет*

Место	Команда	Очки
1	БГУИР	10
2	Казино "Рубин"	6
3	ИПП	4
4	БНТУ	3
5	МГВАК	2
6	РТИ	1

*Подсчет очков ведется с 19.10.02

BelABM HP COMPAQ FVC'2002 PRO



По области туман, ветер восточный...
После Гран-при Европы пилоты виртуальной "Формулы-1" отправились на Туманный Альбион. Столица Великобритании встретила участников белорусского первенства FVC солнечной и ясной погодой и малой вероятностью дождя.

В рамках TDK Гран-при Великобритании BelABM COMPAQ HP FVC'2002 Pro не было равных Дмитрию Грамовичу. Он уверенно выиграл квалификацию и гонку. Правда, зрители и аналитики в один голос утверждают, что стали свидетелями самой скучной гонки сезона. Самым захватывающим моментом стал разворот Константина Бакановича, в результате которого он на короткое время откатился на шестое место, но затем в короткой схватке с Александром Олешкевичем вернул себе пятую позицию.

На данный момент пять пилотов сохраняют реальные шансы побороться за чемпионский титул, хотя борьба, скорее всего, развернется между Егором Ермаковичем и Дмитрием Грамовичем. В Кубке конструкторов пока наблюдается равенство очков между командами BIR и ATF Racing.

Говорю вам, как француз французу...
Константин Баканович, по его словам, потратил на тренировки перед виртуальным Гран-при Франции почти две недели. Что, впрочем, вряд ли бы гарантировало ему столь высокое место на финише гонки на скоростном кольце Маньи-Кур. И, тем не менее, первый номер команды "Ронгбук Автодром" заслуженно и уверенно победил. Но не малую роль в этом сыграли аварии, произошедшие в первой трети дистанции. Уже на первом круге в боксы отправился Егор Ермакович, повреждения различной тяжести из-за вылетов за пределы трассы и контактов с соперниками получили еще несколько машин. Дебютант BelABM COMPAQ HP FVC'2002 Pro Николай Ковалевский с трудом удерживал болид с поврежденной задней подвеской в рамках трассы. Он ехал медленно и осторожно, стараясь не испортить гонку остальным. Пропустил вперед отремонтировавшего в боксах BAR Егора Ермаковича, потом на круг лидера гонки Константина Бакановича, затем машину побывавшего на питстопе Александра Пугача. На девятом круге в первом скоростном повороте болид аутсайдера нагнал победитель квалификации Дмитрий Грамович. В результате произошло касание машин. Minardi Ковалевского, лишившись правого заднего колеса и пролетев гравийную ловушку, уткнулась в ограждение. А болид Грамовича, получив повреждения передней подвески и резко замедлившийся, получил еще один "удар судьбы" — сзади на него наскочил Игнат Бобрович. Чуть позже гонку покинул еще один болид. Александр Пугач из-за проблем с управлением досрочно покинул гонку, разбив свой McLaren об ограждение трека.

Далее, казалось, страсти улеглись. Но Игнат Бобрович неуважительно и громко высказался в адрес болельщиков, наблюдавших гонку. Судья сделал ему замечание. Неожиданно для всех это еще больше распалило Игната. После неподчинения судье и игнорирования наказания — проезд по пит-лайн — пилот был дисквалифицирован. Бобрович все-таки закончил гонку. И после бурного монолога все-таки признал свою ошибку и принес официальные извинения главному судье соревнований. Профсоюз пилотов также ходатайствовал перед судьей о пересмотре наказания. В результате принято решение засчитать Игнату заработанное второе место на Гран-при Франции FVC Pro'2002. Зато г-н Бобрович получил предупреждение с условной дисквалификацией до конца сезона (если в течение последующих гонок возникнет подобный прецедент с Игнатом — недостойное поведение, то его ожидает дисквалификация до конца сезона — пункты 4.1, 4.2 и 4.4 действующего регламента соревнований).

В личном зачете по-прежнему лидирует Егор Ермакович. Кстати, прошедший этап чуть не стал для него личной трагедией. Дело в том, что перед началом квалификации у него вышел из строя руль. На помощь пришли пилоты из других команд, появилось несколько вариантов решения проблемы. К счастью для Ермаковича, ситуация урегулировалась сама собой. Заклинивший было руль Logitech Momo ожил, и Егор квалифицировался на третьем месте. Дмитрий Грамович пока идет в чемпионате на втором месте. Зато вплотную к лидерам после своей победы приблизился Константин Баканович.

Путь самурая
Двенадцатый этап чемпионата вновь не принес победу Грамовичу. Причем в квалификации наш двукратный уверенно выигрывает, а вот в гонках ему не везет, как Хуану-Пабло Монтойе в реальной "Формуле-1".

После окончания квалификации и просмотра записи быстрых кругов выяснилось, что у трех пилотов не зафиксировано ни одного "чистого" круга. Это значит, что судьи усмотрели во всех попытках гонщиков, проходивших быстрый круг, нарушения правил — "срезки". Провинившиеся, согласно правилам, отправились в хвост пелетона. Старт вновь ознаменовался контактной борьбой. В первом повороте столкнулись Игнат Бобрович и Константин Баканович. Причем Константин сразу отправился в боксы для ремонта, а Игнат решил продержаться на трассе еще несколько кругов со сломанным передним спойлером. Эта тактика не принесла ему ожидаемых дивидендов. Напротив, отметившись в боксах, Игнат заправился "под завязку", т.е. до конца гонки. И эта тактика тоже сыграла с ним злую шутку. Ближе к трети дистанции Бобрович не удержал болид в рамках трека, развернулся и на какое-то время замер посреди трассы. Маршалы только приготовили желтые флаги, чтобы предупредить пилотов о возникшей опасности, как в машину Игната на полном ходу врезался лидер гонки Дмитрий Грамович, по пятам преследуемый Егором Ермаковичем и Александром Пугачем. Последним удалось увернуться от обломков, и они продолжили гонку. А вот Дмитрий и Игнат ее досрочно закончили. Причем всем показалось, что Бобрович поджидал лидера умышленно, давая шанс своему напарнику по команде — Егору Ермаковичу — еще больше оторваться в чемпионате от Дмитрия Грамовича. Пожалуй, эти догадки скорее можно отнести к "теории заговора", чем к реальности. Хотя, как знать, как знать... Во всяком случае, пилот извинился перед двукратным, но судьи в следующей гонке будут еще внимательней присматриваться к действиям Игната.

После этого инцидента гонка длилась еще пару кругов. И вдруг произошли неполадки в сети. Увы, согласно правилам, пришлось выпускать на трассу "сэфти кар" и давать повторный старт. В этой ситуации больше всех повезло Бакановичу. До выезда на трассу машины безопасности он почти круг проигрывал лидеру на тот момент Егору Ермаковичу. После рестарта Константин нагнал пелетон и находился в одном круге с Егором. Казалось, что Ермакович легко доведет гонку до победы. Но и у молодого пилота сдали нервы. Он вылетел с трассы в одном из поворотов и столкнулся с болидом Александра Олешкевича. Оба побывали в боксах. Причем Александр успел сделать это раньше Егора. Но скорость у пилота BIR была заметно выше. Вскоре Ермакович поравнялся с машиной Олешкевича. Борьба между ними продолжалась в течение полутора кругов. Но Александру было трудно противостоять лидеру чемпионата. В итоге в крутом вираже болид Олешкевича наскочил на заднее колесо машины Егора и "катапультировался". Егор вышел на чистое третье место в гонке, бросился в погоню за Бакановичем, но большего достичь на этом этапе не сумел. Гонку выиграл Александр Пугач. Это его второй успех в нынешнем сезоне. Победа позволила Саше выйти на четвертое место в общем зачете и стать реальным претендентом на чемпионский титул. За пять гонок до финиша четыре пилота сражаются за первенство в личном зачете. Ну, чем не интрига? Спешите видеть.

Кубок конструкторов BelABM COMPAQ HP FVC'2002 Pro

М	Команда	Очки
1	ATF Racing	112
2	BIR	110
3	Ронгбук Автодром	59
4	Net 47	26
5	Millennium GP	1
6	Black Smiths	1
7	Smart	0
8	Клуб STEALTH	0

Личный зачет BelABM COMPAQ HP FVC'2002 Pro

М	Пилот	W	PP	СПК	Очки
1	Егор Ермакович	4	1	2,4	64
2	Константин Баканович	2	-	1,4	58
3	Дмитрий Грамович	3	9	1,8	57
4	Александр Пугач	2	1	0,8	55
5*	Игнат Бобрович*	1*	1*	1,4*	46*
6	Алексей Мелюк	-	-	0,2	15
7	Александр Олешкевич	-	-	-	11
9	Юрий Береговой	-	-	-	1
10	Максим Довженко	-	-	-	1
11	Николай Ковалевский	-	-	-	1
12	Станислав Мадыцкий	-	-	-	0
13	Юрий Корякин	-	-	-	0
* — предупреждение с условной DQ до конца сезона					
СПК — сумма призовых коэффициентов					

№	Этап	Дата	Время	Победитель
1	COMPAQ Гран-при Австралии FVC Pro	4 мая	10:00-12:30	Александр Пугач
2	БЕЛКАНТОН Гран-при Малайзии FVC Pro	18 мая	10:00-12:30	Игнат Бобрович
3	TDK Гран-при Бразилии FVC Pro	1 июня	9:15-12:00	Егор Ермакович
4	Logitech Гран-при Сан-Марино FVC Pro	15 июня	9:15-12:00	Егор Ермакович
5	COMPAQ HP Гран-при Испании FVC Pro	29 июня	9:15-12:00	Константин Баканович
6	БЕЛКАНТОН Гран-при Австрии FVC Pro	13 июля	9:15-12:00	Дмитрий Грамович
7	TDK Гран-при Монако FVC Pro	24 августа	9:15-12:00	Дмитрий Грамович
8	Logitech Гран-при Канады FVC Pro	7 сентября	9:15-12:00	Егор Ермакович
9	БЕЛКАНТОН Гран-при Европы FVC Pro	21 сентября	9:15-12:00	Егор Ермакович
10	TDK Гран-при Великобритании FVC Pro	5 октября	9:15-12:00	Дмитрий Грамович
11	Logitech Гран-при Франции FVC Pro	19 октября	9:15-12:00	Константин Баканович
12	БЕЛКАНТОН Гран-при Германии FVC Pro	26 октября	9:15-12:00	Александр Пугач
13	TDK Гран-при Венгрии FVC Pro	9 ноября	9:15-12:00	?
14	Logitech Гран-при Бельгии FVC Pro	16 ноября	9:15-12:00	?
15	БЕЛКАНТОН Гран-при Италии FVC Pro	30 ноября	9:15-12:00	?
16	TDK Гран-при США FVC Pro	14 декабря	9:15-12:00	?
17	Logitech Гран-при Японии FVC Pro	21 декабря	9:15-12:00	?
W	COMPAQ HP Гонка "Все Звезды СМИ"	?	15:00-18:00	?









Впервые об этой игре стало известно еще зимой этого года, когда она готовилась как обычное продолжение популярного шутера. Однако разработчики не хотели наступать на наболевшие мозоли и стремились предать своему детищу более подобающий вид, учитывая проколы прошлого. Посему главной задачей для себя они ставили превращение своего творения в спортивный симулятор. Наверное, именно поэтому для создания более спортивного имиджа своей игре цифру "2" заменили на "2003", что-то вроде серии спортивных симуляторов NHL, FIFA, NBA и т.д. Давайте разберемся, что же все-таки получилось.

Апгрейд неизбежен...
Да-да! Настал тот самый момент, когда пора бить копилки и бежать по магазинам! Ибо требования поистине высоки:

ОС: WIN 98/ME/2000/XP
Процессор: Pentium III or AMD Athlon 733MHz processor (*Pentium® или AMD 1.0 GHz или выше)
Память: 128 MB RAM (256 MB RAM или больше)
Места на диске: 2,4 GB
CD ROM или CD/DVD ROM: 8X
Звук: Windows® совместимая звуковая карта (*Sound Blaster® Audigy(tm) рекомендуется) (NVIDIA® nForce™ или эквивалент с поддержкой Dolby® Digital Interactive Content Encoder required for Dolby Digital audio)
Видео: Видеокарта с 16 MB в-памяти (*32-128 MB рекомендуется) 16 MB TNT2-class DirectX® версия 6. (*NVIDIA GeForce 2/ATI Radeon рекомендуется) DirectX® version 8.1 (находится на 3 диске)
Мультиплейер: Internet (TCP/IP) или LAN (TCP/IP). *Internet-игра требует 33.6 Kbps модема.

Наверное, ни для кого не секрет, что Unreal Tournament с момента своего сотворения очень требовательна к процессорам. Вторая часть не стала исключением, а посему любителям игры с ботами, командных игр и те, кто хочет увидеть своими глазами все новшества физики игры во всей красе, понадобится процессор не ниже **AMD Athlon/Intel P4** с частотой 1,5 Гц.

Владельцев nVidia TNT, 3dfx VooDoo 3 придется разочаровать, т.к. поиграть на этих картах вам не удастся (10-15 fps не более). А вот те, кто является обладателями следующих поколений графических чипсетов (GeForce (2,3), Ati), смогут ощутить большинство прелестей этой игры. А тем, кто уже стал счастливым обладателем **Geforce4** или **Ati Radeon 9700**, мы можем только позавидовать, потому что именно на этих картах раскрывается весь потенциал игры: шейдеры, красивейшие текстуры (некоторые достигают размера 2048*2048), правильный рельеф, высокополигональные модели — в общем, то о чем мечтает каждый геймер.

Что касается оперативной памяти, то тут лучше иметь от 256MB, иначе вас замучает постоянное обращение к своп-файлу.

Установка
Оригинальная версия поставляется на 3-х дисках. На первых 2-х находится собственно сама игра, а на 3-м — программы для дизайнеров (Maya), драйверы для видеокарт и DirectX8.1b.

Я бы посоветовал после установки экспортировать записи реестра, касающиеся игры, потому что после переустановки Windows игра потребует от вас своей переустановки!

Меню
Запуск игры осуществляется довольно быстро (в сравнении с прошлой частью). И уже спустя секунд 10 перед нами меню. Оно теперь не поддерживает окошки, как это было в первой части, однако это не повлияло на его функциональность. Это скорее огорчение для скриптеров, которые создавали довольно интересные вещи...

Как и прежде, через меню можно настроить почти все: графику, звук, клавиши, модель игрока и т.д. Ну, а те, кому надо большего, могут сделать это старым методом: правкой ini-файлов.

Игра
Всего существует три варианта игры: Single Player, Multiplayer, Instant Action.

В сингле вам предстоит выбрать персонажа, за которого вы будете играть. А выбрать здесь и вправду есть из чего: тут вам и крутые пехотинцы, и киберпанки, и чужие, и египтяне, и роботы, и еще какая-то непонятная раса. Причем в расах есть представители как мужского так и женского пола. Кроме того, нужно еще выбрать логотип своей команды (его, по словам разработчиков, можно рисовать самим, а затем импортировать в игру), обозвать себя и свою команду. Стоит отметить, что у каждого персонажа теперь есть своя небольшая биография.

После заполнения анкеты нашему взору представляется довольно зажигательный ролик. Описывать его не буду, чтобы не портить вам впечатления от его просмотра.

Сингл больше рассчитан на то, чтобы поближе познакомить новичков с игрой и подготовить их к сетевым баталиям. С самого начала вам придется пройти квалификацию, после завершения оной вам представиться возможность набрать свою команду для дальнейшего прохождения в режимах: командный дезматч, Domination, далее CTF и Bombing Run. По мере прохождения игры вам будет предоставлена возможность замены ваших партнеров на более опытных! В конце дуэль с Малькомом и скучная финальная видяшка...

Графика
Сначала пару слов о движке. Эта штука позволяет создавать миры с потрясающей детализацией. А чего стоит встроенная в движок karma-физика? Такого вы еще не видели в играх? Представьте, что вы стоите на крыше какого-нибудь дома и решили прыгнуть вниз. И тут на вашей дороге встречается дерево с кучей веток. Или вот еще: переходя дорогу, вас сбивает машина — вы, как и подобает законам физики, взмываете в воздух, вытворяете там чудеса акробатики, а после все по тем же законам возвращаетесь на грешную матушку землю! Так вот, аналогичное вы увидите в этой игре! Тело, встречая на своем пути преграду, будет задевать ее. Кости будут хрустеть смачным звуком.

Не верите? Я тоже не верил, пока сам не увидел! А вот чтобы попросту не забивать память, разработчики придумали довольно интересное действие: после своей смерти тело находится в игре еще секунд 10, а после происходит его испарение. Причем это испарение можно наблюдать собственными глазами. Эффект очень похож на библейский улет души из тела человека.

Если у некоторых слюнки еще не потекли, то после взора на графическую часть игры слюни польются, как вода из крана. После загрузки карты некоторые (не видевшие демо-версии игры) находятся в замешательстве, видя, как белый пар просачивается сквозь ржавую решетку, как крутящийся под лампой вентилятор нежно бросает свою тень на пол, как сверкают металлические поверхности, как полированные поверхности отражают окружающие события, как железо ржавеет и пачкается, а провода разбрасывают электрические искры. Вполне обычна ситуация, когда вы бежите по коридору космической станции и, посмотрев вверх, видите целый комплекс сложных проводов, труб и прочего.

Особую атмосферу придает мелкая гадость вроде светлячков или снега. Все это производит немыслимое впечатление. Ведь никогда еще не было так приятно побродить по арене перед боем!

Карты — это вообще произведение искусства, каждый их квадратный сантиметр был с любовью прорисован дизайнерами.

Однако на этом шок не заканчивается. Вода — это вам не просто анимированная текстура, теперь в ней отражается вся происходящая картина, плавно перебирающаяся по волнам. Ну, а если на эту воду еще и свет падает — о боже, это такая красота видеть преломленный свет на стенах! А если вы начнете пулять по ней, дело может дойти и до инфаркта.

Тут впервые мы видим довольно качественно выполненные модели. Стоит только обратить внимание на то, что их размер составляют от 3000–7000 полигонов.



Геймплей
Сразу можно сказать: он удался, хотя недоработки все же присутствуют.

Deathmatch: Здесь все осталось как прежде: бить все, что движется и стреляет!

Team deathmatch: В отличие от первого режима, тут исключения составляют те, кто с вами одного цвета.

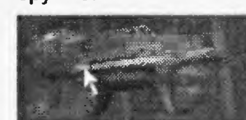
Domination 2: Обновленная версия игры из Unreal Tournament. На этот раз только две точки на каждой карте. Как только какая-либо команда захватывает их обе, ее задача удержать их в течение 7 секунд. Если удалось, то команда получает очко, после чего обе точки становятся нейтральными на некоторый период времени, в течение которого ни одна из команд не может доминировать, пока точки не станут активными вновь.

Capture the flag: Захват флага противника и перенос его на свою базу. Не забудьте при этом сохранить свой собственный флаг!

Bombing run: Посреди карты респавнится бомба. Ваша задача подобрать ее, перенести на территорию базы противника. Причем тот, кто несет бомбу, теряет возможность стрелять, однако получает возможность регенерации. Бомбу можно пасовать, можно забросить в ворота противника, а можно забраться туда вместе с ней (тачдаун). При забрасывании вам дают 3 очка, при тачдауне — 7. Довольно интересный режим, однако прогнозов строить не буду.

Нововведения коснулись теперь и движений игрока, а точнее добавилась возможность двойного прыжка. Его смысл довольно прост: подпрыгнув раз и находясь в воздухе, вы нажимаете еще раз на прыжок — и ваш герой прыгает еще раз. При использовании этой штуки в доджинге игрок преодолевает расстояние в 2 раза больше, чем при обычном додже. Также замечена возможность сделать додж от стены. Смысл этого дела заключается в следующем: в тот момент, когда вы делаете двойной прыжок возле стены, вы должны доджиться в противоположную сторону от стены.

Ну, а теперь я познакомлю вас поближе с тем, без чего игра теряет всякий смысл, — оружие.



Translocator — вещь знакомая играющим в CTF! Задачей оной является ваша телепортация. В сравнении с первой частью патроны теперь ограничены в количестве 5 штук, но они восстанавливаются по истечении небольшого промежутка времени.



Shield Gun. Предком этого оружия является старый добрый Impact Hammer. Модификацию претерпел только альтернативный огонь. Теперь перед игроком появляется щит, который защищает игрока, беря на себя удар (на глаз 100 ед. урона). Стоит отметить, что если использовать его против первичного шафта, то он отражает от себя выпущенные противником шарики.



Assault Rifle. Дается при респавне. Смесь автомата и гранатомета. В первом огне стреляет пулями, нанося 7 ед. урона, во вторичном пуляет гранатами, нанося 65 ед. урона. Довольно неплохое орудие, которое сможет отложить вашу смерть после респавна! Используется на всех расстояниях, но больший эффект на средних и ближних дистанциях.



Bio Rifle. По сути, это оружие слегка модифицировано. Стреляет вязкой биомассой, которая может прилипать к стенам. В первом огне выстреливает по одной единице, нанося урон равный 44 ед. В альтернативном огне набирает комок размером в 10 ед. Наносимый урон измеряется в зависимости от заряда — от 44 до 440 ед. Эффективно на средних и ближних дистанциях.



Shock Rifle. Одно из самых популярных оружий в Unreal-мире. В первом огне стреляет энергетическим лучом, который наносит урон равный 45 ед. В альтернативном огне стреляет энергетической сферой — наносимый урон 43 ед. При разрыве сферы наносимый урон составляет от 1 до 200 ед. В сравнении с первой частью выстрел в первичном режиме производится быстрее. Применимо на всех дистанциях.



Link Gun. Модифицированный Pulse Gun! Суть стрельбы, как и с Shock Rifle, не изменилась. В первом режиме стреляет комками плазмы, в альтернативном — лучом. Наносимый урон в первичном огне составляет 30 ед. на комок. В альтернативном наносит урон приблизительно 60 ед. в секунду. При попадании лучей тиммейтов в одну точку наносимый урон увеличивается в 2 раза, при этом цвет луча меняется на желтый.

В сравнении с первой частью комки плазмы стали больше, луч стреляет дальше.

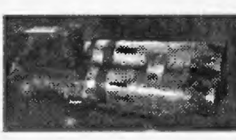


Minigun. Это одно из оружий, которое не претерпело существенных изменений. В первичном огне стреляет менее точно, но с большой скоростью. В альтернативном — более точно, но с меньшей скоростью. Наносимый урон в первом огне равен ... ед., а в альтернативном — 12 ед. Используется на всех дистанциях.



Flak Cannon. Улучшенная версия своего предшественника. В первичном огне стреляет шардинами (раскаленными осколками железа), в альтернативном — раскаленными железными гранатами. В первичный огонь наносит 13 ед. на шардину (всего вылетает по 9 шардин). В альтернативном урон колеблется от 100 до 160 ед.

В сравнении с первой частью осколки летят целенаправленно, а гранаты разрываются с меньшим количеством осколков.



Rocket Launcher. Модифицированная версия своего предка. В первичном огне стреляет ракетой по одной ракете. Наносимой ракетой урон приблизительно равен 85-90 ед. В альтернативном огне имеет возможность зарядки до 3 ракет, которые могут быть выпущены веером или штопором.

В сравнении с прошлой частью оружие потеряло возможность выстреливать гранаты, а также сократился набор ракет с 6 до 3. Скорость ракеты в первичном режиме в 1,5 раза быстрее, чем у ракет в альтернативном. Применяется на средних дистанциях.



Lightning Gun. Модифицированная снайперская винтовка. Стреляет молниеносными зарядами. При использовании альтернативного огня включается режим приближения (zoom). Наносимый урон составляет 80 ед., при попадании в голову урон равен 161 ед.

Используется на средних и дальних расстояниях.



Теперь пару слов о супероружии.

Ion Painter. Стреляет лазерным лучом, который никакого урона не наносит, а только показывает спутнику точку для атаки. Присутствует zoom. При захвате точки спутник выстреливает ионовым лучом. Эффект — моментальная смерть. Уровень урона падает при отдалении от эпицентра. Применять исключительно на открытых картах.

Redeemer. Немного модифицирован. В первом режиме выпуск ракеты массового поражения. При выстреле альтернативным огнем присутствует возможность управлять ракетой. В сравнении с первой частью маневренность немного упала. Применяется на открытых картах.

В игре появилась система бонусов — **адреналин**. Он дает некоторый прирост возможностей вашему персонажу. Набирается он 2-мя способами: первый — это убийство противника, дает 5 ед. Адреналина; второй — это сбор специальных капсул, дает 3 ед.

При накоплении 100 ед. вам необходимо применить одну из следующих комбинаций:

Berserker: 2x вперед 2x назад — увеличивает скорость стрельбы из оружия.

Healing: 4x назад — увеличивает здоровье и броню до 150 пунктов.

Speed: 4x вперед — игрок передвигается в 2 раза быстрее.

Invisibility: 2x вправо 2x влево — игрок становится невидимым.

Действовать это будет, пока ваш адреналин не обнулится. Штука особенно хороша в командных играх, но мне не нравится наличие невидимости. А в остальном затея не плохая, вот только как отнесутся к этому другие игроки?

В основном геймплей напоминает первоанриловский торнамент, однако не понравилось, что модели на фоне размеров карт выглядят уж больно мелкими. Карты настолько напичканы мелкими деталями, что иногда мешают игровому процессу. Например, идя по какой-нибудь карте, вы затормаживаетесь о камушек — бух, и все, фраг потерян! В общем, лагов хватает. Однако разработчики не дремлют, и уже идет бета-тестинг нового патча. Что ж, ничего нет идеального. Поживем еще полгодика — и разработчики с ярыми фанатами доработают игру так, что, играя в нее, можно будет отдыхать.

Боты

В сравнении с первой частью их интеллект значительно вырос. Еще бы — над их AI работали больше 2-х лет. Однако на практике выходит так, что в дуэли они оказывают потрясающее сопротивление, чего не скажешь об их поведении в командных режимах. Тут они больше подходят для защиты. Хотя лучше всего они проявили себя на CTF, выстраивая грамотную цепочку отступления.

В настройках, как и прежде, осталась возможность выбирать их от 0 до 7 уровня сложности. Но проводить более тщательную настройку теперь нельзя, что не есть хорошо!

Звук

Звук в игре сделан по последнему писку моды. Теперь счастливые обладатели Audigy или SBLive смогут оценить достоинства своих карт. Особых нареканий у меня к звуку не было, чего не скажешь о звуковом сопровождении. Нет, конечно, встречаются довольно неплохие композиции, но их мало. Ну, а если учесть, что в серьезной игре мы отключаем звук напрочь, то на эту деталь можно и не обращать внимания.

Multiplayer

Поиск игр в Интернете стал немного проще. Появилась система фильтрации. Теперь можно избежать отображения серверов, которые просят пароли или которые переполнены.

Что же касается игры по лану, то тут я особой разницы с первой частью не заметил. По Интернету мне, к сожалению, не удалось поиграть.

Ну, а в остальном все осталось по-старому.

Водилам посвящается

Радостная новость для автолюбителей. Теперь в Unreal`e можно не только поиграть в футбол, но еще и покататься на машине. Для этого достаточно зайти в папку maps и запустить карту VehicleDemo. Можно добавить парочку ботов, которых можно будет задавить под колесами своего монстра или расстрелять с пушки. И в добрый путь вам...

Эпилог

Глядя на рассмотренный выше шедевр игровой индустрии, мы понимаем, что это всего лишь начало, это всего лишь первый шаг игр следующего поколения. И глядя на него, нам становится все более и более интересно. Нас начинает мучить вопрос: "А что же нам ждать тогда от Unreal2, DeusEX2, Doom III, Quake IV?".

Вывод

Unreal — это игра, в которую влюбляешься с первого взгляда или возненавидишь навсегда...

Костюченко Антон aka Meibel
Meibel@tut.by
Диск для обзора предоставлен интернет-магазином www.disk.shop.by



Крестовый поход восвояси

Игра: Крестоносцы (Crusader Kings)
Разработчик: Snowball Interactive / Paradox Entertainment
Издатель: snowball.ruTM / Фирма "1C"/ в Европе — Paradox Entertainment
Жанр: глобальная ролевая стратегия
Дата выхода: конец 2002 г.

Совсем недавно мы узнали о существовании такой компании, как Paradox Entertainment. И произошло это благодаря выходу на рынок в прошлом и этом году неординарной стратегии Europa Universalis и ее продолжения — Europa Universalis 2. Эти игры полностью перевернули наше понятие о стратегии как жанре. Можно даже сказать, что они стали родоначальниками нового жанра — глобальной стратегии. В игре, где вы становились "управляющим" какой-либо европейской страны на рубеже Средних веков и Нового времени, нельзя было завоевать весь мир — и одно это уже ставило "Европу" выше всех остальных стратегий. И в самом деле, даже такие великие полководцы, как Наполеон или Александр Македонский, не смогли решить эту непростую задачу. Нет, в теории вы, конечно, можете завоевать значительную часть мира, да только вот удержать уже не получится. Придется довольствоваться малым (хотя многие правители в истории обходились еще меньшим). Например, вместо всей балканской территории, захватить всего лишь Сербию или подчинить Великому княжеству Литовскому не всю Европу, а лишь ее земли, населенные славянами, объединив тем самым славянский мир. Но сейчас речь пойдет не о "Европе", а о следующем проекте Paradox Entertainment.

В начале — небольшое вступление. Если вы совсем не интересуетесь историей, а особенно историей Средних веков, бросьте читать эту статью. Если романтика Крестовых походов вас никогда не привлекала — играйте в мир "Звездных войн", который не существует и не существовал на самом деле. Если у вас не было мечты стать во главе французской армии времен Столетней войны и победить английских захватчиков (или наоборот, освободить Францию от ее наглых и чванливых правителей, будучи у руля английского экспедиционного корпуса) — мои разглагольствования вас навряд ли затронут. Если вы не мечтаете перевернуть историю, скажем, отразив нашествие монголов и загнав их обратно в степи, — играйте в бесчисленные Quake и Counter-Strike. А вот если все вышеперечисленное вас интересует, да и многое другое о трудных столетиях в истории человечества — Средних веках — вам хотелось бы знать также, более того — у вас всегда была мечта если не изменить историю, то хотя бы попробовать сделать это, — слушайте меня и внимайте.

В данной статье я хочу предложить вашему вниманию предварительный обзор грядущего хита от альянса Paradox Entertainment и Snowball. О первой из этих двух компаний мы уже знаем, что же касается второй, то Snowball является лучшим (на мой взгляд) локализатором на просторах нашей восточной соседки России. А теперь вот ребята из Snowball решили попробовать себя на поприще создания игр, так как новый проект этих двух компаний создается совместно, и получил звучное название — "Крестоносцы".

Что же такое "Крестоносцы"? Когда об игре появились самые первые сведения, больше похожие на слухи, казалось, что это всего лишь приквел к "Европе". Просто действие будет происходить в Средневековье — с 1066 по 1453 годы. Теперь мы четко знаем, что в реальности дело обстоит гораздо сложнее. На самом деле "Крестоносцы" — это ролевая стратегия глобальных масштабов. Проще, по-видимому, обозвать этот поджанр не получится. Ну, то, что это стратегия, споров, пожалуй, не вызовет ни у кого (кроме той категории людей, которым лишь бы спорить — не важно на какую тему). То, что эта стратегия глобальная — также не вызывает сомнений — "других не держим". Глобальности той же "Европы" можно только позавидовать (какая еще игра могла бы вам предложить поуправлять на выбор одним из более чем двух сотен государств мира?). Конечно, в новой игре не будет такого количества сторон, да это и не надо (как известно, крестоносцы плавали не в Америку, а в Палестину). А вот насчет слова "ролевая" могу сказать одно — "Крестоносцы" более всех других стратегий заслужили право на это маленькое, но гордое слово в описании. Почему — сейчас поймете.

Итак, что у нас имеется в игре? А имеется у нас вот что — государство, которым мы умело (или не очень — кто как:) управляем, некоторая сумма денег, армия (или несколько) и некоторое количество личностей, которые будут нашими помощниками в тяжком деле приведения своего государства к вершинам процветания. Насчет государства, армии, экономики и прочего — несколько позже. А пока поговорим о пресловутом ролевом элементе. Тех людей, которые находятся у нас в подчинении (я имею в виду не рядовых солдат, а тех, кого можно назвать героями) следует распределить по должностям. При этом стоит учитывать личные качества каждого из них в этом процессе. Естественно, вам придется проявить чудеса хитрости и смекалки. Ведь главное — это отнюдь не годовой доход или религиозность ваших граждан. Главное — это то, насколько умело вы сможете распорядиться теми ресурсами, которые имеются у вас на данный момент. Зачастую многие войны и отдельные сражения выигрывались не той стороной, у которой имелось большее количество войск или денег, а той, у которой управленцы сидели на своих местах (возьмите ту же самую битву под Оршей 1514 г., где противник имел почти троекратное превосходство).

Чтобы не быть голословным, приведу простейший пример. Скажем, вы поставили на пост епископа Полоцкого человека, у которого параметр Религиозности находится на чрезвычайно низком уровне. Чем вам это грозит? Легко догадаться, что самое минимальное, чего следует ожидать в таком случае — это снижение веры людей в Бога (что в условиях Средневековья весьма и весьма чревато для вас как правителя). А скорее всего вы столкнетесь с крупномасштабным восстанием, в ходе которого не только ваш новый епископ потеряет голову, но и вы получите массу проблем на свою. Так что думать перед каждым назначением стоит особо.

Да, раз уж я заговорил о параметрах. Их у каждой личности в игре ни много, ни мало — целых четырнадцать. Среди параметров есть такие, как Религиозность, Храбрость, Мстительность и т.д. и т.п. И каждый параметр влияет на многие события в игре. Более того, у героев есть и такое понятие, как отношение друг к другу. И от этого отношения будет также многое зависеть. Вовсе не обязательно, что два государства, даже при условии, что их населяют родственные народы, будут союзниками (что и было в реальной истории). Но уж тем более этого не случится, если правители этих стран друг друга люто ненавидят — в таком случае следует ждать неминуемой войны (такие случаи в мировой истории скорее правило, чем исключение). В общем, нам придется в своей политике учитывать личные симпатии и антипатии наших соседей.

Но и это еще не все. Наши генералы, дипломаты, деятели церкви — отныне не просто безликие объекты в игре. Каждый из них, как уже упоминалось выше, обладает своим собственным набором параметров.



См. страницу 24

Крестовый поход восвояси

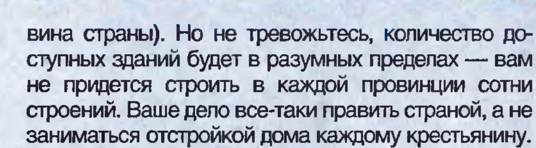
Начало на стр. 23

Соответственно, при проведении своей политики (как внутренней, так и внешней) придется руководствоваться и их "мнением". Например, благочестивый генерал-христианин не пойдет в поход на вашего соседа, который не менее религиозен. А если вы его все же уговорите осуществить сие неправедное деяние, то рвения он все равно не проявит и война будет наверняка неудачной. Зато на мусульман или язычников тот же генерал ринется с неукротимой энергией. И тут уже главное будет в том, чтобы не дать ему переусердствовать (а то как Жуков на Берлине загубит пол-армии). В общем, как говорится, "кадры решают все" (© Иосиф Джугашвили).

Вот такой он, личный фактор в игре. Но личный фактор — это еще не вся игра. Перейдем собственно к стратегической части. Итак, нашему вниманию представлена небольшая (естественно, по меркам "Европы") территория от Уральских гор на востоке до Атлантического океана на западе, от Норвегии на севере до Сахары на юге. То есть довльно-таки большое разнообразие стран. Но здесь дело не только в количестве. Нет, отличие между "Крестоносцами" и рядовой стратегией такого же типа такое же, как между Starcraft и обычной реал-таймовой стратегией. Ведь в Starcraft все три расы абсолютно разные, а в обычной стратегии разные стороны отличаются только видом юнитов или построек. Так и здесь — стиль и способы управления различными странами в "Крестоносцах" абсолютно различны. Ведь быть полоцким князем — это совсем не то, что персидским шахом. А у английского короля проблемы не совпадают ни с первым, ни со вторым. Конечно, проблемы двух французских герцогов будут схожи, но даже в этом случае будут свои собственные различия. Так что выбор будет, и выбор будет богатым.

Кстати, целью игры в "Крестоносцах" является не завоевание мира или скопление наибольшего богатства. Цель предельно проста и понятна — добиться наибольшего престижа среди других стран представленного региона. А на ваш престиж влияет слишком много факторов. Да, сюда входят и ваши военные успехи, и экономическое благосостояние страны, но это еще и не все. Есть множество других вещей, которые придется учитывать в процессе игры. Например, на ваш престиж будут влиять победы, одержанные вами на турнирах (а ведь турниры, как хорошо известно, были неотъемлемой частью средневековой культурной жизни). Туда же относится и постройка соборов (мечетей и пр.). То есть легкой жизни в деле продвижения вашей страны к победе в игре не ждите. А с другой стороны, нам, заядлым стратегоманам, только и надо игру, в которой победа не будет легкой, но по-прежнему останется достижимой.

Но это так, к слову. А сейчас немного об экономике в игре. Как и в "Европе", ваша страна будет поделена на провинции (если, конечно, она не состоит из одной провинции:(. В каждой провинции можно будет строить некоторое количество зданий. Естественно, что некоторые здания будут увеличивать доход с провинций, некоторые — дадут возможность проводить определенные исследования, а другие — повлияют на настроение населения провинции, что также весьма немаловажно (не правда ли, очень сложно будет завоевать мир, если у вас восстанет половина страны). Но не тревожьтесь, количество доступных зданий будет в разумных пределах — вам не придется строить в каждой провинции сотни строений. Ваше дело все-таки править страной, а не заниматься отстройкой дома каждому крестьянину.



Нам также обещают полноценно отразить религиозные взаимоотношения в игре. Во-первых, это касается внутренних взаимоотношений в церкви. То есть, если у вас на территории два епископства, то это не значит, что их епископы хорошо относятся друг к другу. Более того, дело может дойти даже до раскола внутри вашей собственной церкви (хотя такие случаи будут достаточно редки). Ну а, скажем, взаимоотношения между папой Римским и императором Священной Римской империи тоже были неотъемлемой частью жизни Европы в Средние века (зачастую эти "отношения" доводили до войн, которые раскалывали Западную Европу на две части). И это также будет отражено в игре. Я уж не говорю о проблемах отношений папы с патриархом, возможность возникновения еретических учений (манихейства, арианства и других им подобных). Да и шиизм с суннизмом будут на месте. Так что религия, без которой сложно представить себе те нелегкие времена, будет отражена в игре на должном уровне.

Но не только мирной жизнью славится период в истории человечества между Древним миром и Средними веками. Все-таки на первом месте стояла война. И когда не удавалось договориться, в дело вступали мечи. И война в игре будет присутствовать в полной мере. Правда, той войны, которая ждала нас в знаменитом Medieval: Total War, не будет. Я имею в виду, что тактические сражения, как и в "Европе", реализованы не будут. Все обстоит как и ранее — приводим армию на поле боя, а там уже в дело вступают наши полководцы, которые и поведут войска к победе. Но есть два отличия. Первое: видов войск не три, как ранее, а семь. И второе: отныне сам ваш правитель может влиять на ход сражения. Я имею в виду, что, к примеру, князь Ольгерд сможет взять в руки меч и стать отдельной боевой единицей на поле боя, где и покроет себя неувядаемой славой. А в остальном схема сражения не будет слишком сильно отличаться от "Европы". И, наверное, это правильно. Ведь, играя глобальную кампанию, вам придется столкнуться с несколькими десятками (а то и сотнями) схваток и сражений. Отыграть каждое из них нереально, так что такой выход станет наилучшим.

Но есть и одно "но". Завоевывая соседнюю страну, не стоит забывать и о том, что чем больше у вас провинций, тем больше проблем. Непокорное население, всегда готовые отложиться вассалы, столкновение интересов различных религий — все это помешает вам стать завоевателем мира.

И еще несколько вещей. Стоит упомянуть, что придется заботиться о своей династии — отсутствие наследников престола приведет к расколу страны (как мы это уже наблюдали в Medieval). Так что придется их растить и беречь. А ведь здесь преемника правителю не выберешь — что получилось, то и будет править. Еще можно отметить и тот факт, что чем больше ваша страна, тем медленнее будут выполняться ваши распоряжения. Еще бы, пока гонцы доберутся до всех закоулков вашей необъятной Родины — уже все может смениться в противоположную сторону. Честно говоря, не знаю, как все это будет реализовано в самой игре, но очень хотелось бы, чтобы рассказы разработчиков стали былью. Тогда, несмотря на относительную сложность (по сравнению с какими-нибудь Mythical Warriors), играть будет весьма интересно.

Напоследок о графике. Как вы, наверное, помните, Europa Universalis в плане графики была реализована не очень хорошо. В "Крестоносцах" нам обещают шаг вперед. Графика будет значительно улучшена, более того, сама игра будет создана на абсолютно новом движке, который позволит в полной мере выразить все замыслы создателей проекта. Ребята из Snowball и Paradox Entertainment хотят полноценно отразить красоту Средневековья. Будут показаны сотни гербов различных дворянских родов, красиво отображены провинции и исторически достоверно прорисованы все виды и рода войск. Конечно, не обойдут нас и спецэффекты, которые будут сделаны на уровне третьего тысячелетия (по крайней мере, так утверждают разработчики). То есть графика, скорее всего, не подведет. Хотелось бы, чтобы и музыка была не хуже. Ведь в той же [illegible]мой "Европе" музыка была хороша, но вот количество мелодий было относительно невелико. Поэтому через некоторое время все они приедались, что играло не в пользу музыкального сопровождения. Но о музыке пока достоверно ничего не известно.

Остается подвести итоги всему вышесказанному. "Европа" — как первая, так и вторая части — была отличной игрой. Как и в другой игре, в ней были недостатки, но таковые были слишком незначительными по сравнению с достоинствами. Что же касается "Крестоносцев", то они наверняка переплюнут свою предшественницу по всем статьям. В великолепную стратегическую игру добавлено огромное количество ролевых элементов, которые, по моему глубочайшему убеждению, совсем не испортят игру — скорее наоборот, они придадут ей новое дыхание. Плюс добавление огромного числа реалистичных элементов, соблюдение исторической достоверности, обновленное графическое исполнение — все это пойдет только на пользу новому проекту. В общем и целом, нам остается сказать, что Snowball Interactive свою репутацию новой игрой как минимум не испортит, а совместный российско-шведский проект имеет все шансы стать первым в долгосрочной программе сотрудничества (на горизонте вторая совместная игра — "Империя", развивающая идеи "Европы"). Что же касается меня, то я "Крестоносцев" буду ждать (тем более, что ждать не так уж и долго — до начала зимы этого года), а когда они выйдут — играть до потери пульса. Эта игра имеет все шансы стать суперхитом. Ждем и надеемся.

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by



Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestor.minsk.by.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 31.10.2002 г. в 18.00. Тираж 20 653 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 7707.